Una historia en la que TU eres el héroe

LOS EJÉRCITOS DE LA MUERTE

Ian Livingstone

LIBRO JUEGO

LUCHA 36 FICCION

Ian Livingstone

Ilustraciones por Chris Achilleos (portada) y

Nik Williams (interior)

Traducido por José Antonio Rojo – Riojano2002

Playtester de la traducción – Dark Kia

Para Helen, Andrew y Sarah

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

6

HOJA DE AVENTURA

12

MAPAS

15

TRASFONDO

20

LOS EJÉRCITOS DE LA MUERTE

23

INTRODUCCION

Antes de embarcarte en tu aventura, primero debes establecer tus propias fuerzas y debilidades. Debes usar los dados para determinar tus valores iniciales. En las páginas 12 a 14 encontrarás una *Hoja de Aventura* donde apuntar los detalles de tu aventura. En ella encontrarás casillas para apuntar tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE.

Te recomendamos que uses un lápiz para escribir sobre la *Hoja de Aventura*, o hagas fotocopias de estas páginas para usarlas en futuras aventuras.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Añade 6 al número obtenido y apunta el resultado en la casilla de DESTREZA de la *Hoja de Aventura*.

Tira dos dados. Añade 12 al número obtenido y apunta el resultado en la casilla de RESISTENCIA de la *Hoja de Aventura*.

Tira un dado. Añade 6 al número obtenido y apunta el resultado en la casilla de SUERTE de la *Hoja de Aventura*.

Por razones que son explicadas más adelante, las puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian constantemente durante una aventura. Debes llevar un registro exacto de estos valores. Por ello, te avisamos que debes escribir pequeño o tener una goma de borrar a mano. Pero nunca borres tus valores *Iniciales*. Aunque puedes ser recompensado con puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, estos valores nunca pueden superar tus puntuaciones *Iniciales*, excepto en muy raras ocasiones, en las que se te avisará cuando ocurra.

Tu DESTREZA representa tu capacidad de usar tu espada y lo hábil que eres en el combate; cuanto mayor sea, mejor. Tu RESISTENCIA refleja tu constitución general, tu deseo de supervivencia, tu determinación y tu condición física en general; cuanto mayor sea tu valor de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu SUERTE te indica lo afortunado que eres. La suerte – y la magia – son cosas de la vida en el reino de fantasía que vas a explorar.

COMBATE INDIVIDUAL

A menudo te encontrarás páginas del libro en las que te ordenen luchar contra un enemigo de algún tipo. Debes resolver el combate tal y como se describe a continuación.

En primer lugar, anota la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de tu oponente en la primera casilla vacía de Encuentros con Monstruos de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones de cada oponente cada vez que tengas un encuentro. La secuencia del combate será la siguiente:

1. Tira ambos dados por tu oponente. Añade el número obtenido a su puntuación de DESTREZA. El número total será la *Fuerza de Ataque* de tu oponente.

2. Tira ambos dados por ti. Añade el número obtenido a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Ese total será tu *Fuerza de Ataque*.

3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la de tu oponente, le habrás herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de Ataque* de tu oponente es mayor que la tuya, éste te habrá herido. Pasa al punto 5. Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es la misma, habréis esquivado vuestros golpes respectivos. En ese caso, comienza un nuevo Asalto desde el punto 1.

4. Has herido a tu oponente, por tanto resta 2 puntos a su puntuación de RESISTENCIA. Puedes hacer uso aquí de tu SUERTE para infligirle daños adicionales (ver más adelante).

5. Tu oponente te ha herido, así pues, resta 2 puntos a tu puntuación de RESISTENCIA. También puedes valerte de tu SUERTE en esta situación (ver más adelante).

6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de RESISTENCIA o en la de tu oponente (y en la de tu SUERTE, si es que has hecho uso de ellas –ver más adelante).

7. Comienza el siguiente Asalto repitiendo los pasos del 1 al 6. Seguirás repitiendo esta secuencia hasta que tu RESISTENCIA o la del oponente contra el que combates, quede reducida a cero (muerte).

BATALLAS

Al contrario que otros libros de Lucha Ficción, en esta aventura no estarás solo todo el tiempo. Diriges un ejército de soldados formado con unidades de distintas razas. Comienzas tu expedición con Enanos, Elfos, Guerreros y Caballeros, y hay otros que se unirán a tus tropas en el curso de tu aventura. Los soldados mueren en batalla siempre en grupos de cinco, y si hay más de una raza enzarzada en la batalla, puedes escoger cuál de ellos muere; por ejemplo, si has enfrentado tus Enanos y Caballeros contra Goblins, y sufres 15 bajas, puedes elegir perder 15 enanos; o 15 Caballeros; o 10 Enanos y 5 Caballeros; o 5 Enanos y 10 Caballeros. Recuerda siempre hacer los ajustes precisos en tu *Hoja de Aventura*. Los soldados que se pierden de formas distintas al combate también se restan de la misma forma.

Combatiendo en Escaramuzas

TABLA DE RESULTADOS DE ESCARAMUZAS			
Resultado del dado	**Situación**		
	En superioridad	*Igualados*	*En inferioridad*
1	5A	10A	15A
2	5E	5A	10A
3	5E	5A	5A
4	5E	5E	5A
5	10E	5E	5E
6	15E	10E	5E
A = tropas Aliadas ; E = tropas Enemigas			

De vez en cuando durante tu aventura, tendrás que luchar en *Escaramuzas*. Para combatir en *Escaramuzas*, usa secuencia del combate a continuación:

1. Apunta el número de tus tropas, sin incluirte a ti.
2. Apunta el número de las tropas enemigas.
3. Compara el tamaño de los dos ejércitos y valora tu *Situación*. Por ejemplo, si 10 de tus Enanos se enfrentan a 10 Hobgoblins, las situación sería *Igualados*. Si 10 Enanos se enfrentaran a 15 Hobgoblins, tu situación sería *En inferioridad*. En el caso que15 Enanos se enfrentaran a 10 Hobgoblins, tu situación sería *En Superioridad*.
4. Tira un dado y consulta la Tabla de Resultados de Escaramuzas en la columna adecuada de *Situación*.
5. Resta el número de tropas perdidas en el bando enemigo o en el tuyo propio.

6. Si quedan tropas vivas en ambos bandos, vuelve al paso 1, ajustando el número de tropas del bando que haya tenido pérdidas.
7. Si tus tropas son aniquiladas, tú también habrás muerto en batalla.

LUCHA CONTRA MAS DE UN ENEMIGO

Si te encuentras luchando con más de un oponente en un encuentro, en esa página se te darán instrucciones concretas sobre la forma de resolver ese combate. Unas veces te enfrentarás a ellos como si fueran uno solo, otras lucharás primero con uno y luego con otro.

SUERTE

En varias ocasiones, durante la aventura, ya sea en combates o bien en situaciones en las que pueda intervenir la suerte (en las páginas correspondientes se te darán detalles al respecto), tendrás la posibilidad de hacer uso de la SUERTE para conseguir que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la SUERTE puede ser arriesgado y, si no eres afortunado, el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para servirte de la SUERTE es el siguiente: tira dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu puntuación de SUERTE has tenido suerte, y el resultado te será favorable. Si el número obtenido es mayor que tu puntuación de SUERTE en ese momento, no has tenido suerte y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba tu Suerte*. Cada vez que *pruebes tu suerte*, deberás restar 1 punto a la puntuación de SUERTE que tengas en ese momento. Así pronto comprobarás que cuanto más confíes en la suerte, más riesgos correrás.

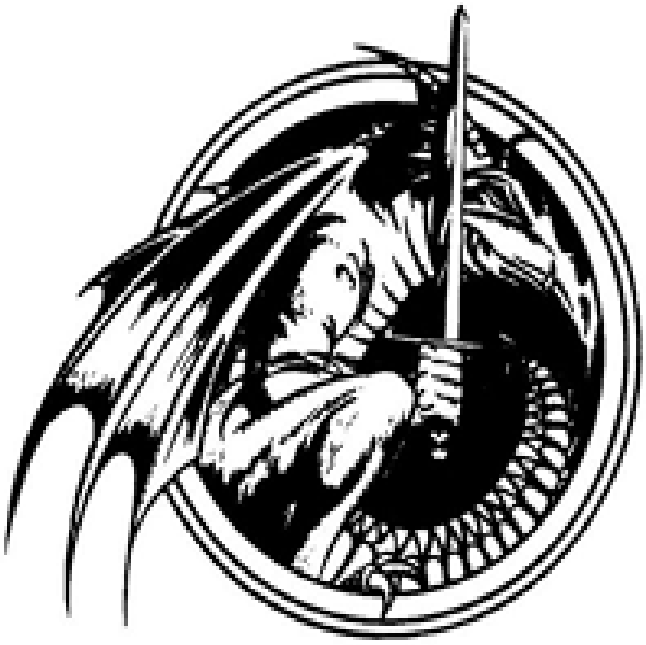
Utilización de la Suerte en los combates

En ciertas páginas del libro se te pedirá que *Pruebes tu Suerte*, y se te explicarán las consecuencias de tu *buena* o *mala* suerte. Sin embargo, en los combates tendrás la opción de hacer uso de la SUERTE, bien para infligir una herida más grave a tu enemigo que acabas de herir, bien para minimizar los efectos de la herida que él te acaba de infligir a ti.

Si acabas de herir a tu oponente, puedes *Probar tu Suerte*, como se te indica más arriba. Si eres afortunado, le habrás hecho una herida grave y podrás restar 2 puntos adicionales de su puntuación de RESISTENCIA. Sin embargo, si no eres afortunado, la herida que le has causado será leve, y sólo perderá 1 punto del total de su RESISTENCIA (en lugar de los 2 que quitarías normalmente).

Si tu oponente te acaba de herir, puedes *Probar tu Suerte*, para minimizar tu herida. Si tienes suerte, solamente perderás 1 punto de RESISTENCIA. Si no tienes suerte, el golpe recibido será más grave. Réstate 1 punto de RESISTENCIA adicional.

Recuerda que cada vez que *Pruebes tu Suerte*, deberás restar 1 punto de tu valor de SUERTE.



COMO RESTABLECER TU DESTREZA, TU RESISTENCIA Y TU SUERTE

Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho durante la aventura. Ocasionalmente, en una página se te dirá que incrementes o reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un Arma Mágica puede aumentar tu DESTREZA, ¡pero recuerda que sólo puedes usar un arma a la vez! No puedes aumentar dos veces tu DESTREZA por tener dos Espadas Mágicas. Tu valor de DESTREZA nunca puede sobrepasar su valor *Inicial*, a menos que se indique específicamente.

Resistencia

Tu valor de RESISTENCIA cambiará mucho durante tu aventura mientras luchas contra varios enemigos y llevas a cabo tareas agotadoras. Mientras te acercas a tu meta, tu valor de RESISTENCIA puede reducirse peligrosamente y las batallas pueden ser particularmente arriesgadas, ¡así que ten cuidado!

Al contrario que en otro libros de Lucha Ficción, no comienzas tu aventura con Provisiones. Sin embargo, durante el curso de tu aventura, habrá oportunidades para que recuperes puntos de RESISTENCIA de diferentes formas.

Recuerda también que tu valor de RESISTENCIA nunca puede exceder su valor *Inicial* a menos que así se indique específicamente en una página.

Suerte

Podrás recuperar puntos de SUERTE, si durante la aventura eres particularmente afortunado. En las páginas del libro se te darán detalles al respecto. Recuerda que al igual que con los puntos de DESTREZA y RESISTENCIA, los puntos de SUERTE no pueden exceder de su valor *Inicial* a menos que se indique específicamente en una página.

HOJA DE AVENTURA

DESTREZA
Inicial =

RESISTENCIA
Inicial =

SUERTE
Inicial =

SOLDADOS
GUERREROS: 100
ENANOS: 50
ELFOS: 50
CABALLEROS: 20

MONEDAS DE ORO
700

TESORO

CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza= ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***
Destreza= ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***
Destreza= ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***
Destreza= ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***	***Destreza=*** ***Resistencia=***

HOJA DE AVENTURA

DESTREZA	RESISTENCIA	SUERTE
Inicial =	*Inicial =*	*Inicial =*

SOLDADOS
GUERREROS: 100
ENANOS: 50
ELFOS: 50
CABALLEROS: 20

MONEDAS DE ORO
700

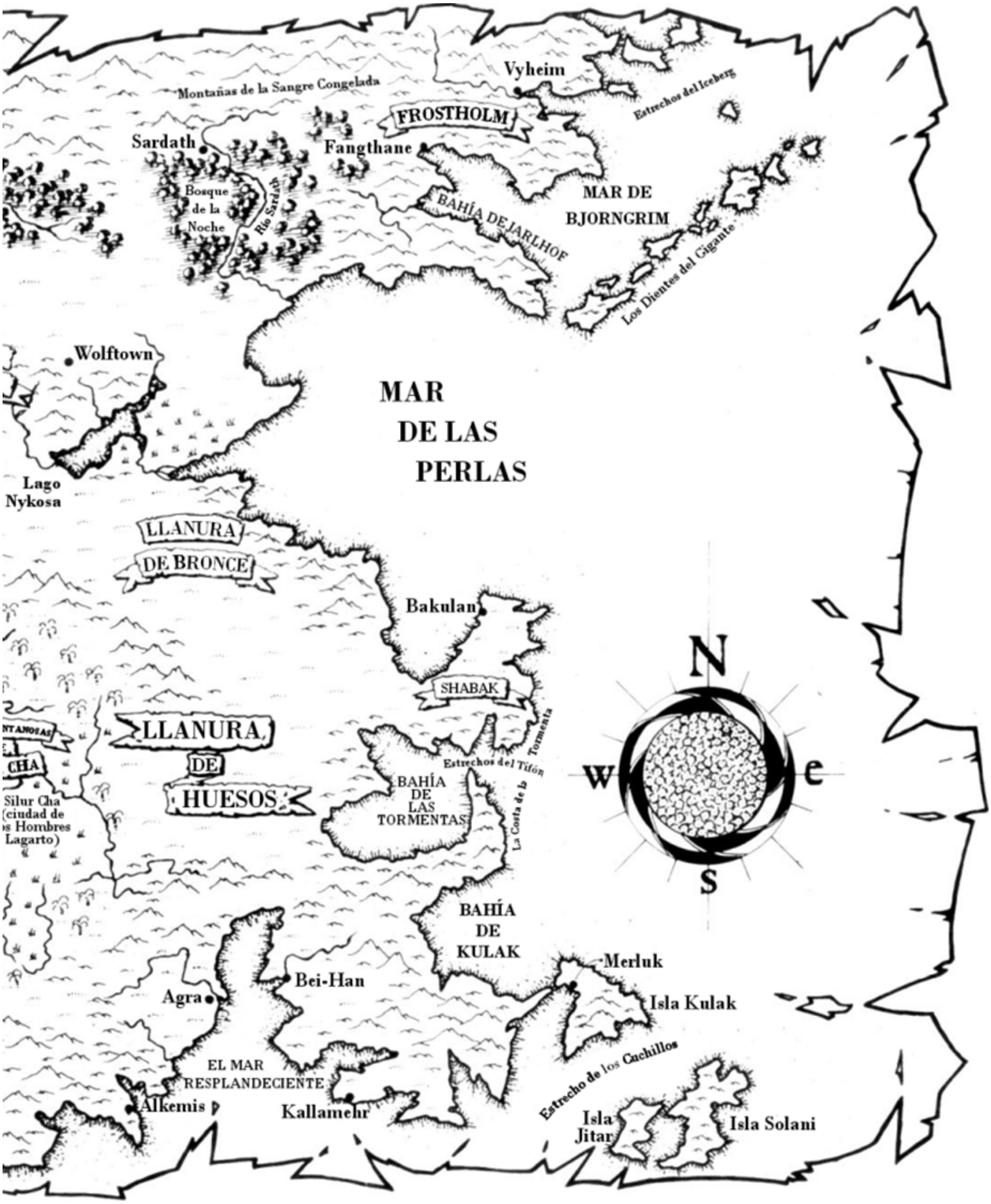
TESORO

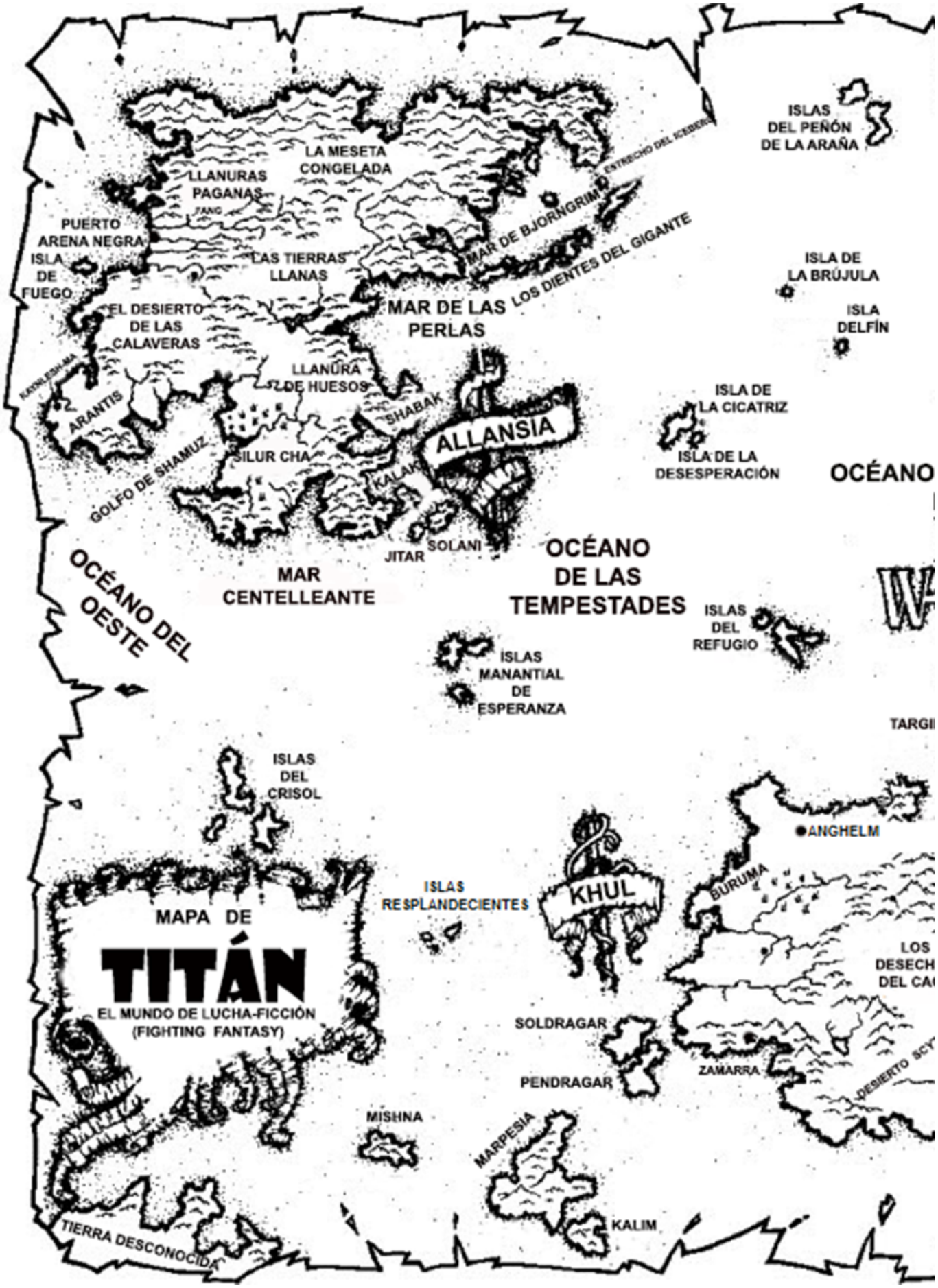
CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza= *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
Destreza= *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
Destreza= *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*
Destreza= *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*	*Destreza=* *Resistencia=*

KWPONG
MONTAÑAS DEL DEDO DE HIELO
BOSQUE DE LOS DEMONIOS
Cuevas de Piedra Blanca
Kaun
Zengui
Chau
Yung
Anuil
Schenkhidge
BOSQUE TENEBROSO
Rio Kok
Rio Rojo

ALLANSIA
LOS DELTAS DEL DRAGÓN
LA MESETA CONGELADA
Montañas del Dedo de Hielo
Zengis
Fang
LLANURAS PAGANAS
Stonebridge
Río Rojo
Puerto Arena Negra
Colinas de Piedra Lunar
Río Siluro
Isla de Fuego
Costa de la Calavera
Río Aguasblancas
Salamonis
TIERRAS LLANAS
Isla de la Sangre
Warpstone
Lago Nykosa
EL DESIERTO DE LAS CALAVERAS
TIERRA DE LA SERPIENTE
Bahía de los Piratas
Rimon
Halak
Costa de Elkor
Río Vymorna
Vymorna
TIERRAS PANTANOSAS DE SILUR CHA
Kaynlesh-Ma
Río Eltus
ARANTIS
Silur Cha (ciudad de los Hombre Lagarto)
GOLFO DE SHAMUZ
EL OCÉANO DEL OESTE
STEVE LUXTON '86


Vyheim
Montañas de la Sangre Congelada
Estrechos del Iceberg
FROSTHOLM
Sardath
Fangthane
Bosque de la Noche
Río Sardath
BAHÍA DE JARLHOF
MAR DE BJORNGRIM
Los Dientes del Gigante
Wolftown
MAR DE LAS PERLAS
Lago Nykosa
LLANURA DE BRONCE
Bakulan
SHABAK
LLANURA DE HUESOS
Estrechos del Tifón
La Costa de la Tormenta
BAHÍA DE LAS TORMENTAS
Silur Cha (ciudad de los Hombres Lagarto)
N
W
e
S
BAHÍA DE KULAK
Merluk
Bei-Han
Agra
Isla Kulak
EL MAR RESPLANDECIENTE
Estrecho de los Cuchillos
Alkemis
Kallamehr
Isla Jitar
Isla Solani


MAPA DE
TITÁN
EL MUNDO DE LUCHA-FICCIÓN
(FIGHTING FANTASY)
LA MESETA CONGELADA
LLANURAS PAGANAS
ZANG
PUERTO ARENA NEGRA
ISLA DE FUEGO
LAS TIERRAS LLANAS
EL DESIERTO DE LAS CALAVERAS
MAR DE BJORNGRIM
ESTRECHO DEL ICEBERG
LOS DIENTES DEL GIGANTE
MAR DE LAS PERLAS
LLANURA DE HUESOS
ARANTIS
SHABAK
ALLANSÍA
SILUR CHA
GOLFO DE SHAMUZ
KALAK
SOLANI
JITAR
MAR CENTELLEANTE
OCÉANO DEL OESTE
OCÉANO DE LAS TEMPESTADES
ISLAS DEL PEÑÓN DE LA ARAÑA
ISLA DE LA BRÚJULA
ISLA DELFÍN
ISLA DE LA CICATRIZ
ISLA DE LA DESESPERACIÓN
OCÉANO
ISLAS DEL REFUGIO
ISLAS MANANTIAL DE ESPERANZA
ISLAS DEL CRISOL
ISLAS RESPLANDECIENTES
KHUL
ANGHELM
BURUMA
SOLDRAGAR
PENDRAGAR
ZAMARRA
MISHNA
MARPESIA
KALIM
TIERRA DESCONOCIDA

MAR DE ÓNICE
ISLAS DEL DIAMANTE
MAR DE LA ANGUILA
QUILL
HARABNAB
MAR DEL DIAMANTE
NORTHLANDS
GALLANTARIA
RUDDLESTONE
ROYAL EAGLE
FEMPHREY
BRICE
MAURITATIA
KHARE
MAR DE KHAKHABAD
CHALANNABRAD
KHAKHABAD
LENDLELAND
EL
POLLUA
ANALAND
VIEJO MUNDO
OCÉANO DEL OESTE
FAR ANALAND
GUMMPORT
N
W
E
DE
LAS
SERPIENTES
ISLAS DEL PÁJARO
ISLA DEL PESCADO
ISLA CALAVERA
ISLA DE SANGRE
TARGIL
KALAGAR
ISLAS PUNTA DE FLECHA
LAS TIERRAS DE BATALLA
ISLAS MURO DE ROCAS
OCÉANO NEGRO
ISLAS CORAL
LOS DESECHOS DEL CAOS
KONICHI
TAKIO
ISLAS TIBURÓN
KISH
AVEN
ISLAS DEL AMANECER
SOLACE
NIPPUR
YOTAKAMI
SONARA
TURA
Dark-kia 12-09-2017

TRASFONDO

La fama y la fortuna son dos cosas que anhelan todos los aventureros, y después de sobrevivir al infame Laberinto Mortal del Barón Sukumvit, ahora tienes ambas. Se creía que era imposible que nadie se abriera camino a través del mortal laberinto de Fang, que estaba protegido por los astutos Jueces de la Prueba. Pero de algún modo sobreviviste y reclamaste el premio de 20.000 Monedas de Oro de la Prueba de los Campeones.

Ahora, allí donde vayas en Fang, eres aclamado, y en las tabernas donde bebes la gente te interroga sobre tu arriesgado viaje por el Laberinto. "*¿Había un Diablo de los Huesos en el laberinto?*"… "*¿Viste a la bella Sirena?*"…"*¿Cómo venciste a la Reina Liche?*"… "*¿Qué aspecto tiene un Garrafría?*"… "*¿De qué color es la sangre de un Orco Mutante?*" Todos están impresionados por ti y quieren saber todo del maligno Laberinto. Pero la constante atención pronto se vuelve agotadora y decides partir a otra aventura tan pronto como puedas. Además, hay una nueva amenaza contra Allansia, al este, que cada vez se hace más fuerte. Antes de irte, decides gastar algo de tu bien ganado dinero. Ordenas que construyan un pequeño castillo para ti, en la orilla sur del río Kok, mientras estés fuera. Con las 6000 Monedas de Oro que te quedan, ¡decides contratar soldados para levantar un ejército! Hace poco ha habido avistamientos de un gran número de Orcos y Goblins en el Bosque de los Demonios. Se rumorea que su líder es Agglas, el Demonio de la Sombra.

Un Demonio de la Sombra, como todo el mundo sabe, es un sirviente de la Princesa Demonio, y un comandante de las Legiones de los Condenados. Desde su destierro al Vacío tras la Primera Batalla de Titán, sin embargo, se pensó que la Princesa Demonio había sido derrotada para siempre. Y ahora se ha visto a uno de sus siervos. Este rumor procede de un viejo carroñero que se hace llamar Drek, que descubrió un templo en ruinas cerca de Zengis. Registrando los rincones en busca de algo que pudiera vender, Drek encontró un frasco de arcilla negra, tapado y sellado con cera

negra. Su curiosidad fue demasiado para él y rompió el frasco con una piedra, esperando que contuviera oro o joyas. Pero su excitación pronto se convirtió en terror al ver lo que ocurrió después. En cuanto el frasco negro se rompió, Drek quedó ensordecido por el grito más horrible y malvado que jamás había oído. Lentamente una niebla comenzó a tomar forma, haciéndose cada vez mayor y más oscura, hasta que se unió en la forma de una túnica negra envuelta sobre un cuerpo, completamente invisible salvo por dos ojos brillantes, rojos como la sangre. Drek aulló totalmente aterrorizado, pero el Demonio de la Sombra que había liberado simplemente se giró y desapareció. Las semillas del caos crecen de nuevo en Titán.

Ante la fuerza de la historia de Drek, las noticias de sobre tu reclutamiento recorre todo Fang. El honor de luchar junto a alguien de tu renombre – con el beneficio añadido de una paga en oro - reúne a una larga fila de guerreros esperanzados fuera de la taberna donde intentas reclutar tus soldados. Muchos vienen solos, otros vienen en grupos, pero todos están impacientes por apuntarse.- Algunos te hablan de viejas aventuras, otros de los monstruos que han matado. Pero reconoces la calidad de los que ves y antes de que el sol se ponga tus tropas han sido escogidas. Al no saber a qué peligros os enfrentaréis, decides no contratar a todos los guerreros que han venido, para que te quede algo de dinero para el viaje. Cuentas las hojas de reclutamiento y averiguas que has contratado 100 Guerreros, 50 Enanos, 50 Elfos Arqueros y 20 Caballeros. Por la mañana compras comida, provisiones y mulas de carga. Cuando has pagado todo, aún te quedan 700 Monedas de Oro, que metes en un cofre de madera y atas sobre una de las mulas. Caminas hasta la plaza de la ciudad, donde tu pequeño ejército se ha reunido. A cada líder de unidad se le entrega una bandera amarilla con el blasón de una espada ardiente en ella. Con los vítores de los ciudadanos de Fang, diriges a tu armada por la puerta del este, hacia un enemigo desconocido y mortal.

AHORA PASA AL 1.

1

No habéis andado más de doscientos metros cuando un hombre gordo con barba, jadeando y resoplando, corre para colocarse junto a ti. Está vestido como un capitán de mar, aunque su uniforme está sucio y estropeado, y su viejo sombrero está deformado. "*Perdone*", jadea el capitán, "*pero, ¿podría oír mi oferta? Acabo de atracar mi barco en Fang y he encontrado a todos llenos de emoción. Parece que vos sois la causa. Me dijeron que viajáis al este para luchar con algún demonio, o algo parecido. Bueno, yo no sé nada de demonios, pero estoy dispuesto a llevaros a vos y a vuestros hombres en mi barco incluso hasta Zengis – por una pequeña compensación, por supuesto. Navegamos por el río Kok en el buen barco del Capitán Barnock, el* Tucán Volador*. Y todo lo que pido por este pasaje de lujo son 50 Monedas de Oro. Es una ganga, ¿a que sí?*" dice el lobo de mar- Si quieres navegar en el *Tucán Volador*, pasa al 37. Si prefieres continuar marchando a pie, pasa al 225.

2

Con el escudo sobre tu cabeza, comienzas a trepar. El Blog se revuelve entre las ramas superiores, intentando conseguir un disparo claro sobre ti. Con sólo una mano libre para trepar, de repente pierdes tu agarre al romperse una rama. *Prueba tu Suerte*. SI eres Afortunado, pasa al 396. Si no, pasa al 140.

3

"*No estoy interesado en charlar*", dice secamente el pícaro. "*Ahora cierra tu boca y largate*." Si decides hacer lo que dice y moverte la mesa donde están sentados los tres vagabundos, pasa al 18. Si quieres seguir hablando, pasa al 152.

4

Cada Elfo dispara dos flechas a los cincuenta Diablillos de Fuego. Para determinar cuántos Diablillos son derribados del cielo, multiplica el número de Elfos de tu ejército por dos, luego resta el resultado de dos dados (para indicar el número de fallos). Contra los restantes Diablillos de Fuego, debes luchar una *Escaramuza* con treinta Guerreros. Si ganas, pasa al 316.

5

La mochila alcanza su blanco, y el golpe envía la espada al suelo con un fuerte estrépito. La Elfa comienza a llorar de alivio mientras cortas las cuerdas que la atan. "*Gracias,*" solloza. "*Gracias por salvarme la vida.*" Entonces se saca un anillo del dedo y te lo ofrece, diciendo. "*Por favor, toma este anillo como muestra de mi gratitud. Te traerá suerte.*" Si deseas coger el anillo, pasa al 270. Si prefieres rechazar su regalo, recuperar tu mochila y unirte de nuevo a tus hombres, pasa al 211.

6

Tu ejército avanza por el camino en fila de a dos, y hace un buen progreso. El camino termina en otro claro. Aquí puedes ver muchas lanzas clavadas en el suelo, con sus puntas apuntando a las alturas, y en las cuales hay ensartadas calaveras humanas. Si deseas continuar por el claro, pasa al 48. Si prefieres rodearlo protegido por los árboles, pasa al 389.

7

Tus pérdidas son peores de lo que pensabas. Diez Guerreros y diez Elfos murieron a bordo del *Tucán Volador*, y cinco Enanos y quince Caballeros se ahogaron en el río, arrastrados bajo el agua por el peso de sus armaduras. Pierdes 1 punto de SUERTE. Los supervivientes parecen tranquilizarse al tener suelo firme bajo sus pies una vez más, y pronto están preparados para marchar. Partes de inmediato, esperando llegar a Zengis al día siguiente. Pasa al 366.

8

"*Bien respondido, amigo mío*", dice el Oráculo. "A*hora, la prueba final. Deseo que realices algo de magia para mí. Puedes escucharme, mas no puedes verme. Creo que podríamos ser iguales. ¡Hazte invisible!*". SI tienes una mascota Saltamontes, pasa al 224. Si no posees dicha criatura, pasa al 108.

9

Todas las flechas fallan el lejano objetivo, y pronto el Wyvern y su jinete no son más que una mancha en el horizonte, volando hacia el este. Consciente de que Agglax podría enviar más posibles asesinos, das la orden de continuar a Claw, pero con tus tropas en una formación más cerrada. Pasa al 220.

10

Cogiendo tu mochila, sacas de ella el Búho de Latón. "*Colócalo en el suelo*", continúa el Oráculo. "*Bien. Pero, amigo, soy codicioso y deseo algo más. ¿Tienes un Jarrón Verde que puedas entregarme?*". Si tienes un Jarrón Verde y puedes recordar cuántas Monedas de Oro te costó, pasa a dicho número. Si no lo tienes (o no recuerdas su precio), pasa al 297.

11

No te sientes distinto por haber bebido el agua, aparte de sentirte más refrescado. Ni envenenado ni repleto de poderosa energía, atraviesas la cueva algo decepcionado, y entras en el pasillo de la pared opuesta. Pasa al 221.

12

No mucho después de la medianoche, algo interrumpe tu sueño y te despiertas para ver un cielo intensamente iluminado por la luna. Moviendo ligeramente tu cabeza, miras a derecha e izquierda y ves una sombra moviéndose cerca de algunos barriles atados en medio del barco. En el puente no hay señal del vigía, e inmediatamente percibes el peligro. Cogiendo tu espada, andas de puntillas hacia los barriles, agachado. De repente algo que centellea a la luz de la luna es lanzado hacia ti sin previo aviso. Instintivamente te agachas. Tira dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al 246. Si el número es mayor que tu DESTREZA, pasa al 267.

13

Hay un sonido de acero entrechocando cuando los dos ejércitos se encuentran. La lucha es fiera y sangrienta y, a pesar de estar muy superados en número, comenzáis a ganar algo de terreno. En el centro de la batalla, te encuentras luchando contra uno de los Trolls más grandes de todos, el temible Troll de las Colinas.

TROLL DE LAS COLINAS DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 142.

14

Resulta que eres el único retador, pues todos los demás parecen reacios a enfrentarse al gran Vientre Grande. El Enano te dice que hay una bolsa de 100 Monedas de Oro para la persona que pueda derrotar a Vientre Grande, y que la tarifa por participar es de 10 Monedas de Oro. Le pagas el dinero y te sientas en la mesa para esperar el regreso del campeón. Otro aplauso crece cuando la multitud se aparta para dejar pasar al gran hombre de regreso a la mesa. Dos Enanos más le siguen, ambos con ropa de cocinero y llevando una bandeja con una enorme tarta horneada encima. Vientre Grande se sienta en la mesa y arrastra su silla hasta colocar su estómago en la media luna. Colocan un pastel frente a ti, y tus fosas nasales se inundan de los olores mezclados del pescado y la crema. Te dan una cuchara de madera y el Enano grita: "*¡Preparados! ¡Listos! ¡Adelante!*" Hundes tu cuchara en el pastel y comienzas a comer.

Para ver quién gana, debes tirar los dados. Tira un dado y suma el resultado a tu valor de DESTREZA. Toma nota del total, tira el dado de nuevo y suma el nuevo número a la habilidad de come-pasteles de Vientre Grande, que es 13. Apunta también ese número. Ahora, tira el dado de nuevo y añade el resultado a tu puntuación, y luego otra vez por Vientre Grande. Continúa hasta que la puntuación de Vientre Grande llegue a 40 (pasa al 388) o hasta que sea la tuya la que llegue antes a 40 (pasa al 60).

15

Por un hueco de la maleza te fijas en la entrada de una pequeña cueva, no lejos del camino. Si quieres echar un vistazo al interior, pasa al 87. Si prefieres continuar, pasa al 181.

16

El guardia también logra encargarse de su atacante, y te agradece que dieras la alarma. Le aleccionas para que en el futuro mantenga sus ojos vigilando tanto la tierra como el rio. Los otros guardias no informan de nada extraño, así que vuelves a tu manta y duermes. Reanudáis la marcha por la mañana temprano, esperando alcanzar Zengis al anochecer. Después de una hora, encontráis un viejo caminando en dirección contraria. "*Sois los que vais a luchar contra Agglax, ¿no?*" dice descaradamente. Asientes en respuesta. "*¡Bien!*" continúa. "*Entonces os sugiero que cuando lleguéis a la bifurcación del río, sigáis el ramal del norte hasta que lleguéis a la aldea de Claw. Allí hay muchos Hombres de las Colinas que estarían dispuestos de unirse a tu ejército.*" Agradeces al viejo la información y continuáis hacia el este. Después de una hora llegas a la bifurcación del río de la que te habló el viejo. Si deseas seguir el ramal norte, pasa al 350. Si prefieres cruzar sobre el nuevo ramal y continuar por el río principal hacia el este, pasa al 49.

17

Giras por una esquina del pasillo y descubres la silueta de algo que bloquea tu camino. Parece una forma humanoide, con una capucha cubriendo su cabeza. Al acercarte para verla mejor, la figura se retira la capucha para revelar el horrible rostro de una mujer con una masa de serpientes retorciéndose en lugar de pelo. Al mirar en sus enfermizos ojos rojos, quedas atrapado por la mirada de la Medusa. Tus labios se endurecen y momentos después sólo eres piedra sólida.

18

Te sientas en la mesa con los tres vagabundos, y ellos de inmediato se presentan como Enk, Laz y Jip. Te preguntan qué estás haciendo en Zengis. Si deseas hablarles de tu misión, pasa al 395. Si prefieres decirles que estás en Zengis para visitar a tu primo, pasa al 35.

19

La chica sonríe mientras te ofrece tus ganancias y dice, "*¿Qué tal una propina para una chica trabajadora?*". Si deseas darle una Moneda de Oro, pasa al 347. Si prefieres irte de la sala de juego, pasa al 212.

20

"*¡Excelente!*" resuena la voz del Oráculo mientras sacas el Jarrón Verde de tu mochila. "*Ahora voy a hacerte una pregunta, pero dejaré que el destino decida su dificultad. Déjame tirar mi dado*". *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 341. Si no tienes suerte, pasa al 263.

21

Antes de que los Incursores de Rio se acerquen a tu barco, otra bola de fuego sale volando de la catapulta. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 159. Si no, pasa al 74.

22

Al entrar en el establo, el Cambiaformas lanza al medio estrangulado Enano al suelo, y vuelve sus garras ensangrentadas hacia ti.

CAMBIAFORMAS DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 361.

23

A tan corta distancia la roca es mortal. Te golpea en un lado de la cabeza y caes entre los demás soldados, hombres valientes que murieron para salvar Allansia. Desmoralizados por tu muerte, tu ejército huye. Agglax se alza con la victoria.

24

El Goblin resbala de su silla y se estrella contra el suelo, muriendo en el impacto. Un registro de los bolsillos del Goblin revela una cuerda de arco y cinco cabezas de flecha, que no tienen ninguna utilidad para ti, pero también descubres un pendiente de hueso con el número “8” arañado en la base. Coge el pendiente si lo deseas, antes de continuar hacia Claw. Pasa al 220.

25

Sostienes la cuerda mientras un Elfo desciende poco a poco en ese agujero oscuro., sosteniendo una antorcha encendida con sus dientes. Le ves llegar al suelo de una enorme caverna. "*No hay nada aquí*", grita desde abajo, "*salvo un olor terrible a heces de animal. Hay un túnel que sale de la cueva, pero no veo hacia dónde lleva. ¿Qué quieres que haga?*". Si deseas que el Elfo entre en el túnel, pasa al 198. Si le dices que suba de nuevo por la cuerda para que podáis abandonar el claro, pasa al 315.

26

Decides perdonarle la vida al camarero, y le dejas que se tambalee entre sus amigos para que atiendan sus heridas. Entonces te vuelves a la multitud y dices: "*Estoy aquí para buscar valientes guerreros que se unan a mi ejército para luchar contra el Demonio de la Sombra que trae la muerte a Allansia. La paga es de 10 Monedas de Oro, pero sólo quiero a los mejores luchadores*". En media hora otros quince Guerreros se alistan contigo; les explicas dónde deben ir para unirse a tus demás tropas; allí se encontrarán con Lexon, que les pagará 10 Monedas de Oro a cada uno (resta 150 Monedas de Oro de tu *Hoja de Aventura*). Al no ver a nadie más de interés, abandonas "*El Dragón Negro*", para averiguar qué más puedes encontrar en Zengis. Pasa al 382.

27

"*Bueno, si no quieres visitar al Oráculo, no tiene mucho sentido ir a las Cuevas Piedra Estelar. ¿Hay algún otro lugar al que quieras ir?*" Respondes que te gustaría atravesar el Bosque de los Demonios. Pasa al 319.

28

Diez de los Elfos te acompañan mientras entras sigilosamente en el bosque, espada en mano. Ahora puedes oír los gritos suplicando ayuda, bastante cerca de vosotros, mientras os deslizáis rápidamente de detrás de un árbol a otro. De repente, frente a ti aparece una jaula de madera colgada con una cuerda de la rama de un árbol. Ves otra cerca, con dos brazos asomando entre los barrotes de madera. Cuentas once jaulas en total, cada una probablemente con un hombre en su interior. Si deseas hacer saber tu presencia a los hombres de las jaulas, pasa al 182. Si prefieres retirarte sigilosamente, salir del bosque y reunirte con tus tropas, pasa al 143.

29

Vengas la muerte de tus hombres con una rápida estocada de tu espada. Reúnes a tus hombres y regresáis al camino, donde seguís vuestra ruta. Pasa al 130.

30

Pagas al líder de los Norteños 100 Monedas de Oro y le das la orden a él y a sus hombres subir al barco. Mientras continuáis viaje una vez más, el líder se acerca a ti: debido a su mirada penetrante de ojos azules como el hielo, sientes que puedes confiar en él. "*Mi nombre es Laas,*" dice con una cálida sonrisa. "*¿Me permites hacerte un obsequio?*" Si quieres coger el regalo, pasa al 358. Si prefieres rechazarlo educadamente, pasa al 390.

31

Desciendes por una escalerilla de metal anclada en la pared, hasta que llegas a la cloaca inferior. El desagradable hedor que brota del lodo que fluye lentamente te causa arcadas. Mirando más adelante en las alcantarillas ves lo que parece ser la llama titilante de una vela, y percibes el sonido de una voz susurrante. Estás seguro que hay más Goblins de las Cloacas más adelante. Si quieres continuar

por la alcantarilla, pasa al 232. Si prefieres a volver a subir por la escalerilla, pasa al 300.

32

"*Eres muy poco observador, amigo mío*" te informa solemnemente el Oráculo. "*Soy incapaz de asistir a quien sea indigno de mis poderes. Adiós*". Los ojos de la talla se cierran de nuevo y te quedas preguntándote qué hacer a continuación. Oyes un sonido deslizante a tu espalda. Miras allí para ver cómo una parte de la pared se ha abierto. No tienes otra alternativa que introducirte en el túnel que ha aparecido. Pasa al 280.

33

Muchos hombres se adentran en el suelo pantanoso para ayudarte, atacando al Aplastador del Lodo desde todas partes. Pero su dura piel es difícil de penetrar, y todo lo que podéis hacer es defenderos. Te das cuenta de que tendrás que atacar su blando vientre, así que te lanzas con tu espada mientras el Aplastador del Lodo se levanta para atacar a unos Enanos a su izquierda. Tira dos dados. Si el total es el inferior o igual a tu DESTREZA, pasa al 392. Si el total es mayor, pasa al 256.

34

Veinte guerreros atraviesan el puente sin problemas antes de que tú empieces a cruzar. Estás a mitad del recorrido cuando una de las cuerdas se rompe con un chasqueo, lanzando a todo el que está en el puente hacia sus muertes en el fondo del abismo.

35

"*Es extraño*", dice Enk. "*Mucha gente parece venir a Zengis a visitar familiares. Nadie parece venir por negocios – no es que no te creamos, ni nada parecido. ¿Dónde vive tu primo? Quizás podamos darte algunas indicaciones.*" ¿Qué respondes?:

¿En la Calle de los Escombros? Pasa al 92.

¿Que no es de su incumbencia? Pasa al 223.

¿Que tienes que irte? Pasa al 311.

36

"*Vamos, seguidme*", dice jovialmente Thog para tranquilizar a las nerviosas tropas. "*No hay más que unos pocos árboles y un par de monos*". Mientras os aventuráis en el bosque, la luz del día poco a poco desaparece bajo el dosel de hojas sobre vuestras cabezas, y todo el lugar parece mortalmente tranquilo. "*Las criaturas nos observan*", susurra Thog, "*pero las pequeñas que habitan el linde del bosque no nos harán ningún daño. Será luego cuando debamos preocuparnos. Vayamos por aquí para evitar a los Hombres Árbol.*" Tu ejército recorre el camino a través del bosque, dirigiéndose hacia sus más oscuras profundidades. Pasa al 180.

37

Siguiendo al Capitán Barnock, diriges a los hombres hacia el puerto, donde está amarrado el *Tucán Volador*. Es un barco viejo y, como el capitán, está en muy malas condiciones. Pero esto difícilmente supone una sorpresa para ti, porque del Puerto Arena Negra nunca ha venido nada que merezca la pena. Dices a tus hombres que embarquen y pagas al Capitán Barnock sus 50 Monedas de Oro (réstalas de tu *Hoja de Aventura*). El capitán da la orden de zarpar, y observas a la abigarrada tripulación del puente mientras tiran de cuerdas, trepan a los aparejos y sueltan las velas. En veinte minutos, Fang se ha perdido de vista mientras avanzáis en vuestro viaje por el río. Todos están con la moral alta, e incluso Enanos y Elfos olvidan sus diferencias y charlan juntos, unidos en su deseo de liberar Allansia del Demonio de la Sombra. En la proa ves un grupo de Guerreros inclinándose por la borda del barco, mirando el rio. De repente, uno de ellos señala rio arriba y grita: "*¡Mirad! Un barril, flotando hacia nosotros.*" Miras sobre la borda y ves un gran barril sellado balanceándose en el agua. Si quieres ordenar a uno de tus hombres que se lance al agua para atrapar el barril, pasa al 145. Si prefieres continuar navegando sin deteneros, pasa al 346.

38

Te encuentras en un camino desgastado que va de norte a sur. Decides seguirlo hacia el sur, y pronto llegas a una señal que también señala en dicha dirección y dice, "*Karn – 5 millas*". SI deseas continuar dirigiéndote al sur hacia Karn, pasa al 266. Si prefieres ir dirección sudeste, pasa al 331.

39

Agglax se echa atrás en tu silla cuando ve el Cristal de la Luz en tus manos. Cubriéndose la cara con sus manos, salta por sorpresa de la silla y huye, siseando órdenes a un grupo cercano de sus Fanáticos de Élite, ataviados con ropas negras. Uno bloquea tu camino hacia Agglax. Con su espada curvada sostenida sobre su cabeza, el siniestro asesino está más que dispuesto a morir para salvar a su señor. "*¡Tanaka-san dice que mueras!*" aúlla mientras se abalanza lanzando tajos hacia donde estás.

FANÁTICO DE ÉLITE	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 254.

40

Le dices al camarero que no tienes ni tiempo ni ganas de que hacer el tonto con trucos de borrachos para sus sórdidos clientes, y que estás aquí para contratar a guerreros valientes para luchar contra Agglax, el Demonio de la Sombra. Una mueca mueve sus espesas y oscuras cejas cuando de repente parece interesado en lo que dices. "*Bueno, ¿y por qué no me dijiste eso para empezar?*" dice con una sonrisa que de pronto ilumina su cara. "*Conozco a los mejores luchadores de la ciudad, ¡y la mayoría están aquí ahora!*" En media hora otros quince Guerreros se alistan contigo; les explicas dónde deben ir para unirse a tus demás tropas ; allí se encontrarán con Lexon, que les pagará 10 Monedas de Oro a cada uno (resta 150 Monedas de Oro de tu *Hoja de Aventura*). Finalmente estrechas la mano del enorme camarero y dejas "*El*

Dragón Negro", para encontrar más cosas o gente interesante en Zengis. Pasa al 382.

41

Te colocas en el centro de la habitación, espada en mano, enfrentado a la mujer guerrera. Sin previo aviso, se lanza de repente hacia delante, cortando el aire con su espada. Instintivamente levantas tu espada para detener el golpe.

MAX	DESTREZA 11	RESISTENCIA 7

Si eres el primero en golpear, pasa al 195. Si Max te golpea antes, pasa al 385.

42

Beber el Agua de los Dioses te ha salvado de una muerte horrible. El resplandor de la radiación se desvanece poco a poco y pronto vuelves a la normalidad. Miras por la cueva pero no encuentras ninguna salida que salga de allí. La cara de un hombre está tallada en la pared de roca, con los ojos cerrados y la boca abierta. Al acercarte para examinarla más de cerca, los ojos se abren y una voz profunda brote de la boca, diciendo "Y*o soy el Oráculo. Aunque no eres bienvenido aquí, admiro tu determinación y esfuerzo. No importa lo noble que sea tu causa, debes pagar por las respuestas a tus preguntas. También te haré preguntas a cambio. Responde cualquiera incorrectamente y lo pagarás con tu vida. Yo comenzaré con el proceso, dado que lo sé todo. Primero, debes comenzar haciéndome entrega de regalos. Has estado en Zengis recientemente. Espero que te tomaras la molestia de comprarme un búho de latón, y debo saber cuánto pagaste por él*". Si tienes un Búho de Latón y puedes recordar cuántas Monedas de Oro pagaste por él, pasa a dicho número. Si no tienes el búho (o no recuerdas lo que pagaste), pasa al 206.

43

Ahora la mayoría de tus hombres están despiertos; ninguno de ellos parece haber sufrido ningún daño, salvo el vigía, que es encontrado inconsciente con un golpe en la cabeza, tras haber sido atacado por la espalda. Se escoge a otro hombre para vigilar el resto de la noche. No mucho después de amanecer, el Capitán Barnock da la orden de navegar río arriba. Pasa al 188.

44

"*La suerte te acompaña, amigo mío*", continúa el Oráculo. "*Pero soy codicioso y deseo algo más. Ahora, ¿tienes un Jarrón Verde?*". Si tienes un Jarrón Verde y puedes recordar cuántas Monedas de Oro te costó, pasa a dicho número. Si no lo tienes (o no recuerdas su precio), pasa al 297.

45

El anillo encaja perfectamente en el dedo, y ves con sorpresa que el puño cerrado se abre lentamente. Brillando en el centro de la palma de piedra, reposa un bello cristal. Los labios del rey se abren de golpe y una voz resuena, "*¡Te entrego el Cristal de la Luz!*". Coges el cristal y regresas corriendo con tus tropas, lleno de emoción. Después de mostrarles tu tesoro, continuáis vuestro camino. Pasa al 130.

46

La llave gira en su lugar y oyes un tenue “clic”. Escuchas un siseo e inhalas parte del gas que surge de la cerradura antes de tener la posibilidad de darte cuenta de lo que pasa. Es un veneno mortal, y caes al suelo, aferrándote la garganta mientras jadeas en busca de aire. Tu aventura ha terminado.

47

“*Estoy seguro de que descubrirás que este cuervo es muy buena compañía. Su nombre es Billy, y comprende hasta las palabras más raras en orco. Diez Monedas de Oro son una auténtica ganga por un cuervo de esta categoría*”. Si deseas comprar el cuervo, pasa al 245. Si quieres irte de la tienda sin comprarlo, pasa al 218.

48

Un escalofrío recorre tu columna mientras pasas entre las lanzas. En mitad del claro encuentras un montón de tierra recién removida con una pala tirada junto a él. Si deseas cavar en la tierra, pasa al 98. Si prefieres seguir tu camino, pasa al 315.

49

El resto del día pasa sin incidentes y, mientras la luz comienza a desaparecer, das la orden de levantar el campamento en un punto defensivo, a no más de diez kilómetros de Zengis. Mientras te retiras a dormir, habiéndote dado un festín de estofado de conejo, tu cabeza da vueltas con los eventos del día, pero segundos después estás dormido. Si llevas un amuleto de escarabajo alrededor del cuello, pasa al 128. Si no llevas dicho amuleto, pasa al 279.

50

Por la mañana temprano despiertas a tus hombres y partís sin demora hacia el sudeste. Al mediodía os detenéis para comer, pero enseguida continuáis la marcha. A última hora de la tarde puedes ver a lo lejos una hilera de colinas. "*Las Cuevas de Piedra Estelar*", dice un hombre de Zengis. Llegáis a ellas antes del anochecer, y decides entrar solo en ellas. Con una vela en una mano y tu espada en la otra, desciendes por la entrada de una caverna grande y oscura. Pasa al 219.

51

Nadie tiene nada de belladona. Una hora después tiemblas sin control por la ardiente fiebre. Comienza a crecerte pelo en tus mejillas y brazos, y tu cara empieza a cambiar de forma hasta recordar a la del Hombre Lobo que te mordió. Testigos del horror, tus tropas toman la difícil decisión de acabar con tu miseria. Con su líder muerto y perdida la moral, tu ejército abandona la cruzada contra Agglax.

52

Dos minutos después, ves una agrietada señal de madera colgando sobre la puerta de un viejo edificio de madera. Un sencillo dibujo de un dragón está pintado sobre ella, encima de las palabras "*El Dragón Negro*". Hay muchos gritos y risas que vienen de dentro de la taberna, y decides entrar. Subes por unos bien tallados peldaños de piedra y empujas la pesada puerta de roble. Incluso de día, el interior de la taberna es oscuro y las velas están encendidas, puesto que las pequeñas y sucias ventanas prácticamente no dejan entrar la luz. Desde la entrada puedes ver que la taberna está llena de vida, aunque ninguna parece demasiado recomendable. Grupos de vagabundos con capas se acurrucan en los rincones oscuros, mientras que escandalosos pícaros, aún peores por la cerveza que están bebiendo, se sientan en medio de la taberna insultando a todo aquel que pasa a su lado, incluyendo a las hostigadas camareras que tienen que estrujarse entre las mesas llevando sus bandejas cargadas. Miras de mesa en mesa y decides donde sentarte:

¿Te sientas en la barra? Pasa al 197.

¿Te sientas con un pícaro borracho? Pasa al 378.

¿Te sientas con tres vagabundos? Pasa al 18.

53

Pronto llegas a un callejón sin salida y, sintiendo el peligro, te das la vuelta y corres. Pero antes de que puedas llegar a la entrada de la boca, los dientes superiores descienden para bloquear tu salida. Atrapado en el túnel, te aguarda la muerte por inanición.

54

Media hora después de comer las manzanas, algunos de los soldados enferman, tú incluido. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Su salud se deteriora con rapidez, y dos mueren rápidamente. Antes de que termine el día, han muerto cinco en total. Haz los cambios adecuados en tu *Hoja de Aventura* y réstate también 1 puntos de SUERTE. Lamentas tu decisión de

darles las manzanas a tus hombres, y decides en el futuro no distraerte de tu objetivo principal. Pasa al 209.

55

El siervo de Agglax yace caído en el suelo, con tu espada habiendo atravesado el único punto blando de su cuerpo, una pequeña zona cerca de donde estaría el estómago. Satisfecho de lograr que el Hombre Roca no pueda seguir luchando al lado del Mal, das la orden de continuar. Pasa al 114.

56

Sin saber si has tomado la decisión correcta al confiar en el vagabundo, les entregas 100 Monedas de Oro. Laz coge un mapa de entre sus ropas y lo extiende sobre la mesa. Zengis aparece en el centro, y al sur está indicado el pueblo de Karn. Lejos al sudeste están las Cuevas Piedra Estelar. Al este de Zengis está el Bosque de los Demonios, que empieza donde el Río Kok se bifurca y corre hacia el este, casi en el borde del mapa. Laz coge un carboncillo negro y marca una gran cruz en el borde este del mapa, justo donde termina el Bosque de los Demonios. "*Ahí es donde le encontrarás*", dice Laz. Coges el mapa y te lo guardas en tu bolsillo. "*Y tu única posibilidad de vencer a Agglax consiste en que visites al Oráculo*", susurra Jip. "*Pero el que el Oráculo hable o no contigo es otro asunto. Depende del humor que tenga y de los regalos que le lleves. Le encontrarás en las Cuevas de Piedra Estelar*." Agradeces la información a los vagabundos y dejas la taberna para explorar Zengis un poco más, preguntándote quién es el Oráculo. Pasa al 382.

57

"*Así que eres uno de esos estúpidos que desean ver al Oráculo, ¿no?*" Si decides responder "*Sí*", pasa al 144. Si prefieres responder "*No*", pasa al 27.

58

De repente ves un sucio saco de arpillera tirado oculto entre la hierba. Lo abres dándole un tajo con tu espada y, para tu sorpresa y alegría, encuentras 10 Monedas de Oro. Llamas alegremente a tus hombres, diciéndoles que es el momento de continuar, y en pocos minutos estáis marchando de nuevo. Pasa al 274.

59

Con su número disminuyendo por minutos, tus tropas están completamente desmoralizadas. A sólo unos metros del frente enemigo, se giran y huyen en desbandada. Les gritas que se queden y luchen, pero no puedes evitar que huyan. Entonces muchas manos te agarran y eres conducido, cubierto de cadenas, para ser ejecutado ante Agglax.

60

La multitud se queda silenciosa de la sorpresa cuando dejas caer tu cuchara en el plato vacío en señal de victoria. Vientre Grande, con su boca aún repleta de pastel, demuestra su enfado tirando su plato contra el suelo. Sacudiendo su cabeza incrédulo, el Enano te entrega la bolsa con las 100 Monedas de Oro. Si quieres ponerte de pie en la mesa para soltar un discurso sobre Agglax, y tu deseo de contratar diez buenos luchadores con el dinero que has ganado, pasa al 165. Si prefieres irte con el oro, pasa al 95.

61

Sacudes tu cabeza y logras mantener el equilibrio mientras oyes la estruendosa risa del camarero detrás de ti. Te derrumbas en una silla en la mesa más cercana, sintiéndote algo mareado por beber. Réstate 1 punto de RESISTENCIA. Tira un dado. Si sacas 1-3, te encuentras sentado con un pícaro borracho (pasa al 378). Si sacas 4-6, estás sentado con tres vagabundos (pasa al 18).

62

Otro Goblin te ve moverte hacia el Guerrero en combate. Reconociéndote como el líder, el Goblin te apunta con su ballesta, apuntándote con cuidado antes de disparar. Si contrataste a los Merodeadores de Max en Zengis, pasa al 153. Si no contrataste a los guerreros de la luchadora, pasa al 339.

63

La puerta de la calle se abre hacia una sola habitación, en cuyo centro dos hombres están enfrascados en una sesión de esgrima usando espadas de madera. Otros siete hombres los están mirando. Al fondo de la habitación, una llamativa mujer de pelo rubio, que lleva una armadura de cuero, les grita instrucciones a los dos luchadores. "*¡Alto!*", grita de repente. "*Tomaos un descanso mientras veo qué es lo que quiere este intruso.*" Camina hacia ti y te dice: "*Soy Max, y éstos son mis chicos. ¿Quieres unirte a ellos o quieres contratarnos?*" Le contestas que estás interesado en contratarles. "*Mis chicos son los mejores. 200 Monedas de Oro y los diez seremos tuyos.*" ¿Vas a…?

¿… pagar a Max el precio que pide? Pasa al 124.

¿…regatear el precio? Pasa al 255.

¿… rechazar la oferta e irte? Pasa al 314.

64

Los guardias te gritan que te detengas, pero corres tan rápido como puedes, buscando una taberna en la que meterte. Pasa al 52.

65

La calle de repente gira a la derecha y pronto te encuentras de nuevo en la entrada principal de Zengis. Recordando tu promesa a Lexon, decides regresar con tus tropas. Pasa al 113.

66

Logras liberar una mano y acuchillar el pie de la brutal bestia con tu espada. Ruge de dolor y, un segundo más tarde, estas libre y preparado. Ahora tendrás una mejor oportunidad contra este carnívoro.

OSO NANDI	DESTREZA 9	RESISTENCIA 11

Si ganas, pasa al 362.

67

El ágil Hombre de las Colinas de repente hace su movimiento y, antes de que tengas tiempo de reaccionar, una patada voladora asestada con ambos pies te derriba al suelo. Das con tu cara en el polvo y sientes un agudo dolor en tus brazos mientras te los retuercen detrás de tu espalda con una llave inmovilizadora. Intentas liberarte, pero al debatirte sólo incrementas el dolor. Te ves obligado a rendirte a Vine. Pasa al 213.

68

Llegáis a un enorme claro del bosque, en el que hay una gran roca. El suelo está alfombrado de huesos, y la piedra está salpicada de sangre seca. Si deseas esperar al borde del claro con tus tropas para ver si algo o alguien viene, pasa al 252. Si prefieres atravesar el claro sin demora, pasa al 312.

69

Diez de tus Guerreros caen presa de las Moscas Arpón; sus cuerpos suministrarán comida en las siguientes semanas a las larvas que eclosionarán en su interior. Finalmente, las Moscas se alejan, y retiras a tus hombres de vuelta hacia el barco. Resta 1 punto de tu SUERTE. El Capitán Barnock se da cuenta de que no estás de humor para cháchara mañanera y da la orden de partir rio arriba. Pasa al 188.

70

El Hombre Lobo atisba tu talismán y se queda paralizado en el sitio, inmovilizado por el terror. Sin esfuerzo, puedes encargarte del Hombre Lobo con una sola estacada de tu arma. Pero descubres que el guardia ya está muerto. El resto de la noche transcurre sin otros incidentes, y por la mañana diriges a tus tropas fuera del bosque, cruzando la nueva llanura. Pasa al 323.

71

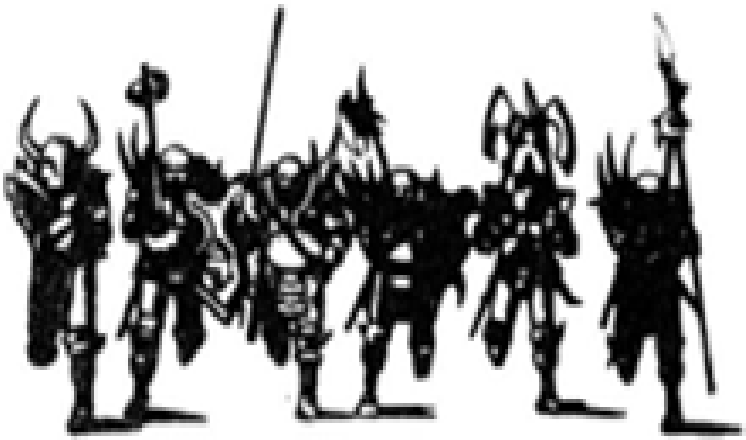
El camarero te mira asombrado, y luego coge un palo de madera de detrás de la barra. Te amenaza desde allí, gritando: "*¡Voy a enseñar a este advenedizo una lección!*". Te levantas del taburete y empuñas tu espada para enfrentarte al enorme bruto, mientras la multitud de borrachos se agolpa alrededor para obtener una buena vista de la pelea. "*¡Hazle picadillo, Grasas!*" grita una voz de la multitud. "*Rápido, Grasas, que quiero otra ronda*", ruge otra. Entonces la lucha comienza:

CAMARERO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 7

Si eres el primero en ganar tres Rondas de Ataque, pasa al 26. Si es el camarero el primero en ganar tres Rondas, pasa al 227.

72

Pasa otra media hora hasta que la parálisis empieza a desaparecer. Notas como vas recuperando el control de tus extremidades, y pronto puedes moverte con normalidad. Pasa al 284.



73

Rápidamente levantas tu escudo, bloqueando el dardo volador. El Blog se gira para escapar, y desaparece entre los matorrales. Si deseas darle caza, pasa al 171. Si prefieres llamar a tus tropas y volver al camino antes de continuar, pasa al 130.

74

La bola de fuego se estrella en el mástil principal y cae a la cubierta, matando a cinco de tus hombres. Dos Enanos rápidamente sofocan el fuego con mantas húmedas, evitando un fuego a bordo. Pasa al 192.

75

Mientras tus Guerreros se recuperan, meditas sobre lo que está planeando Agglax; en algún lugar mas allá del Bosque de los Demonios os aguarda a ti y a tu ejército. Cuando tus Guerreros están suficientemente recuperados, decides ir directamente hacia Agglax, por lo que rediriges tu ejército al este, hacia el Bosque de los Demonios. Después de cruzar uno de los afluentes que alimentan el río Kok, alcanzáis el margen de un bosque sombrío. Árboles oscuros y retorcidos crecen altos formando una muralla amenazante; un murmullo de incertidumbre recorre las filas del ejército. Rompes el extraño silencio gritando la orden de marchar al interior del bosque; la luz del día rápidamente mengua bajo el espeso dosel de ramas que hay sobre vuestras cabezas. Sólo los ocasionales chillidos agudos de los monos asustados resuenan en el silencioso bosque. Pasada una media hora, un explorador informa que ha visto un grupo de chozas de madera, casi ocultas por la exuberante vegetación. Si deseas ir con diez hombres a esta aldea, pasa al 238. Si prefieres continuar la marcha con tu ejército, pasa al 180.

2 0 4
2 7 3
3 5 4

76

El pasillo se abre en otra cueva, aunque ésta está completamente vacía. Sin embargo, se te ofrece una elección de salidas. En la pared más alejada ves el comienzo de tres túneles, cada uno tallado para parecer la boca abierta de una extraña criatura, ninguna de las cuales has visto nunca. Te fijas en que tres de los dientes de la mandíbula superior de las cabeza tienen números tallados. Escoge por qué túnel deseas continuar y pasa al número apropiado.

77

La vieja puerta de madera está hinchada y tienes que empujarla con tu hombro para abrirla. Mientras la puerta se abre, oyes el penetrante grito de una voz femenina y quedas sorprendido por lo que ves. Una joven Elfa está atada sobre una mesa atornillada en mitad de la cabaña cubierta de basura. Dos metros sobre su estómago cuelga una espada, suspendida de un simple cordón de algodón, enrollado al final de una púa de hierro; ésta sobresale horizontalmente de una viga de madera que desciende por un agujero en las desvencijadas tablas del suelo. "*¡No te muevas!*" grita la Elfa. "*Una de las tablas hará que la espada se suelte si la pisas.*" Tienes que decidir si intentar o no salvar a la Elfa. ¿Vas a…?

¿…correr para coger la espada? Pasa al 154

¿…lanzar tu mochila a la espada? Pasa al 205

¿…dejar a la Elfa y continuar tu camino? Pasa al 320

78

Bajas rápido por la calle antes de atraer la atención de nadie más. Sientes un bulto en tu ropa y de repente te acuerdas del saquillo de cuero. Lo sacas y desatas el cordel que lo mantiene cerrado. Poniéndolo boca abajo, lo sacudes para que su contenido caiga en tu mano, y te alarmas al descubrir un escorpión en tu palma. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al 253. Si no, pasa al 240.

79

Notando que tienes problemas, Agglax se prepara para su momento de triunfo. Pasa al 301.

80

La mosca tarda un segundo antes de ir a la mancha que has escogido. Añade 1 punto a tu SUERTE. El hombre desabrocha su broche y te lo entrega sin decir una palabra, con su cara aún inexpresiva. Examinas el bello broche, que muestra un relieve de un dragón escupiendo fuego. Le das la vuelta y ves el número 89 grabado en la parte posterior. Tomas nota mental del número y te colocas el broche en tu túnica. Si deseas preguntarle al pícaro su nombre, pasa al 3. Si prefieres dejarle en paz e ir a la mesa con los vagabundos, pasa al 18.

81

"*Lo siento,"* dice, "*estoy divagando un poco, ¿verdad?*". Te ofrece tu llave, y subes por las escaleras a tu habitación. Pasa al 376.

82

Vengas la muerte de tus hombres con una rápida estocada de tu espada. Desciendes del árbol y llamas a tus soldados. Regresáis al camino y seguís vuestra ruta. Pasa al 130.

83

Cinco de tus Guerreros caen presa de las Moscas Arpón; sus cuerpos suministrarán comida en las siguientes semanas a las larvas que eclosionarán en su interior. Finalmente, las Moscas se alejan y retiras a tus hombres de vuelta al barco. Resta 1 punto de tu SUERTE. El Capitán Barnock se da cuenta de que no estás de humor para cháchara mañanera y da la orden de partir rio arriba. Pasa al 188.

84

El ejército marcha al este por la orilla del Río Kok hasta que llegas a una gran bifurcación. Ante ti se alza una oscura pared de árboles retorcidos: el siniestro Bosque de los Demonios. Marcháis hacia el norte un rato hasta encontrar un lugar seguro donde cruzar el afluente. Tus tropas comienzan a murmurar mientras os adentráis en el bosque, donde la luz solar pronto se desvanece entre el grueso dosel de hojas sobre vuestras cabezas. Sólo los estridentes chillidos de los monos asustados rompen ocasionalmente el extraño silencio del bosque. Mientras os adentráis más, los árboles comienzan a ser más densos, y mover al ejército entre ellos se convierte en una lenta tarea. Si deseas seguir adelante, pasa al 155. Si prefieres enviar un explorador para que encuentre una forma más fácil de cruzar el bosque, pasa al 120.

85

El suelo del túnel se vuelve cada vez más empinado, hasta que te cuesta esfuerzo continuar. Pero tus piernas se sienten capaces de correr cuando atisbas un poco de luz clara más adelante. El aire huele más fresco, y pronto has salido de las cuevas, apenas a unos cien metros de tus hombres. Están sentados en círculo, esperando pacientemente que regreses por la cueva en la que entraste no hace mucho. Les llamas y corres hacia donde están para contarles tu aventura subterránea. Decides regresar con el resto de tu ejército sin mas demora.

Pero el viaje de regreso comienza con un encuentro indeseado. Veis una nube de polvo aproximándose, y pronto escucháis el sonido de cascos al galope. Diez Centauros hostiles cargan contra vosotros. Debes luchar una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 299.

86

En el momento en que sacáis las armas, quince Hombres de las Colinas aparecen, aparentemente de la nada. Vestidos con pieles animales y armados con garrotes de piedra y hachas, los hombres de pelo largo corren hacia vosotros con sus fuertes piernas, gritando con toda la potencia de sus voces. Debes luchar una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 340.

87

En cuanto pisas en la medio iluminada caverna, tu pierna roza algún tipo de hilos pegajosos. Como si una alarma hubiera sonado, una enorme araña peluda surge de las profundidades de la cueva para atrapar a la presa que ha entrado en su guarida. Desde luchar por tu vida.

ARAÑA GIGANTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 275.

88

Escuchas unos murmullos que vienen de detrás de unos densos arbustos, y de repente diez enormes criaturas parecidas a Goblins surgen de ellos, enarbolando hachas y cuchillas de carnicero. De más de ocho pies de altura, los Garks de piel marrón se lanzan al ataque. Debes luchar una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 259.

89

"*Muchísimas gracias*", dice el Oráculo. "*Y ahora, ¿cómo puedo ayudarte?*". Le explicas que crees que puede ayudarte a derrotar a Agglax. Le preguntas si es cierto. "*¿Así que deseas destruir al Demonio de la Sombra? Es bueno que tengas tu ejército contigo, pues nunca llegarías a Agglax solo. Sus fuerzas son demasiado numerosas para que te infiltres entre ellas. Deberás combatir, abriéndote camino hasta él. Encontrarás un camino de destrucción al este del Bosque de los Demonios. Sigue esa senda y pronto darás con el Ejército de la Muerte del Demonio de la Sombra. Incluso si destruyes su ejército, sin embargo, Agglax es capaz de luchar solo. Tus armas no le harán daño. Sólo un hechizo del vacío destruirá por completo al Demonio. Debes encontrar el Cristal de Luz. Cuando estés a menos de seis metros de Agglax, sostén el cristal con ambas manos y recita "*Tres, dos, uno - ¡Desaparece!*". Así es como liberarás a esta tierra del Demonio de la Sombra. Adiós y buena suerte*". Los ojos de la cara de piedra se cierran de nuevo mientras escuchas un sonido deslizante a tu espalda. Miras allí para ver cómo una parte de la pared se ha abierto. Lleno de nueva confianza, te introduces en el túnel que ha aparecido. Pasa al 280.

90

No activas el mecanismo de la espada y puedes cogerla y echarla a un lado. La Elfa comienza a llorar de alivio mientras cortas las cuerdas que la atan. "*Gracias,*" solloza. "*Gracias por salvarme la vida.*" Entonces se saca un anillo del dedo y te lo ofrece, diciendo. "*Por favor, toma este anillo como muestra de mi gratitud. Te traerá suerte.*" Si deseas coger el anillo, pasa al 270. Si prefieres rechazar su regalo educadamente y unirte de nuevo a tus hombres, pasa al 211.

91

Tus Enanos luchan con valor contra los Guerreros del Caos, pero son ampliamente superados en número. Renunciando a ceder terreno, permanecen luchando en el sitio hasta que los últimos dos Enanos quedan espalda contra espalda contra sus fanáticos adversarios. Entonces uno de ellos cae por el golpe de una maza puntiaguda, y el otro es atravesado por la espalda. En tus oídos suenan los desalentadores gritos de los victoriosos Guerreros del Caos. Das nuevas órdenes de batalla, esperando que los Guerreros del Caos ataquen, pero ellos se dan la vuelta y vuelven corriendo hacia sus propias líneas. Decides que el ataque es la mejor forma de defensa, y das la orden a tu ejército de que la lancen sobre la línea frontal de Trolls. Pasa al 178.

92

"*¿La Calle de los Escombros?*" responde Enk. "*Ésa es casualmente la calle donde vivimos. Te llevaremos allí*". Incapaz de pensar en una buena excusa, asientes a su proposición. Les sigues fuera de la taberna, camináis por la calle unos cinco minutos, y luego torcéis por un callejón estrecho. Los tres hombres se paran de repente y se dan la vuelta, con sus manos sosteniendo sus dagas. "*¡La Calle de los Escombros! ¡No hay Calle de los Escombros en Zengis!*", dice Enk alegremente. "*Encarguémonos del extranjero, muchachos; ¡esos bolsillos parecen rebosar de oro!*" Desenvainas con rapidez tu espada y los tres vagabundos se abalanzan sobre ti. Lucha contra ellos de uno en uno.

ENK	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7
LAZ	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7
JIP	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 133.

93

La llave gira en su lugar y oyes un tenue "clic". Con un tosco sonido de roce, la piedra se desliza hasta introducirse en la pared, y puedes continuar por el pasillo. Sin embargo, enseguida encuentras otro cruce. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 235. Si deseas ir a la derecha, pasa al 381.

94

El Guerrero deja que el hombre siga rio abajo hasta el mar y a una tumba acuática. Nada de regreso al barco y pronto continuáis vuestro camino. Pasa al 234.

95

A tu izquierda ves un callejón, al fondo del cual ves una pila de barriles. Si deseas entrar en el callejón para investigar, pasa al 352. Si prefieres seguir por la calle, pasa al 177.

96

Llegáis a una parte más estrecha del barranco, donde una gran losa de piedra ha sido colocada a modo de puente. Si deseas ordenar a tus tropas que crucen el puente de piedra, pasa al 138. Si prefieres continuar, pasa al 310.

97

Eres alcanzado por la bola de fuego y mueres incluso antes de que tus tropas puedan llegar hasta ti.

98

Llevas cavado un hoyo de un metro cuando tu pala golpea algo metálico. Rascas la tierra hasta revelar parte de una placa de acero. Si deseas continuar cavando, pasa al 184. Si prefieres rellenar de nuevo el agujero y salir del claro, pasa al 315.

99

"*¿Las Cuevas Piedra Estelar, dices? Sí, he estado allí. Un sitio peligroso, lleno de trampas. Así lo dispuso el Oráculo, que odia a los visitantes. Pero el Oráculo habla con la mayoría de los que logran sobrevivir a sus trampas y llegan a su santuario interno. Es un desafío, ¿sabes? Odia a los que le hacen perder el tiempo. Sólo dedica su tiempo a aquellos que realmente necesitan verle, pero incluso así querrá unos pocos regalos, dependiendo de la información que busques. Te sugiero que consigas un guía. Ve a Karn. Es el único lugar donde encontrarás uno.*" Le agradeces al cazarrecompensas la información, y regresas con él por el túnel. Le dejas recoger las pruebas de la muerte de los Goblins de las Cloacas, mientras decides qué hacer ahora. Si aún no lo has hecho, puedes registrar los barriles (pasa al 137) o salir del callejón y girar a la izquierda por la calle principal (pasa al 177).

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

100

Entras en una sala atestada, llena de mesas de juego y de clientes entusiasmados. Todo el lugar vibra de excitación. Ves a una chica girar una enorme rueda de la fortuna y escuchas los lamentos y los vítores de la gente que le rodea cuando el número 33 finalmente se detiene en el marcador. Ves unas cuantas partidas de cartas en varias mesas, pero finalmente decides jugar a “Alto-bajo”. La chica que tiene los dados te explica cómo jugar. Debes tirar dos dados, pero antes de hacerlo debes predecir si el número obtenido será “alto” (8-12) o “bajo” (2-6). Si sacas un 7 pierdes automáticamente. Te explica que puedas apostar hasta 50 Monedas de Oro, y en caso de que aciertes te dará la misma cantidad. Sólo puedes apostar una vez. Si ganas, pasa al 19. SI pierdes, pasa al 173.

101

Mientras coges su hacha, ves un saquillo de cuero en el cinturón del Hombre del Hacha. Antes de que puedas abrirlo, sin embargo, ves dos guardias de la ciudad corriendo por la calle hacia ti. Si quieres coger el saquillo y arriesgarte a ser capturado, pasa al 281. Si prefieres salir corriendo sólo con el anillo de oro, pasa al 64.

102

La calle gira bruscamente a la izquierda y luego otra vez a la izquierda, y pronto te encuentras frente a las puertas principales de Zengis. Recordando tu promesa a Lexon, decides regresar con tus tropas. Pasa al 113.

103

Te debates lo mejor que puedes, pero eres incapaz de librarte de las garras del Oso Nandi. La brutal bestia desgarra tu garganta hasta que mueres, y luego comienza el tan esperado festín. Tu aventura ha terminado.

104

Menos de diez minutos después de reuniros con las tropas que te aguardan, das la orden de marchar. Después de cruzar el río en un vado, tuerces hacia el sudeste hacia Zengis. Pasa al 49.

105

La daga atraviesa tu corazón y caes sobre tus rodillas, aferrándote el pecho. Dedicas tus últimos pensamientos a pensar en tu estupidez por activar la trampa.

106

Cuarenta de tus valientes hombres yacen muertos o moribundos en el campo de batalla (reduce el tamaño de tu ejército en dicha cantidad en tu *Hoja de Aventura*). Los Trolls están intentando hacer retroceder a los bravos supervivientes, mientras Goblins y Orcos atacan los flancos implacablemente. Enfurecidos por la fiebre del combate, algunos de los Orcos y Goblins de la retaguardia están luchando entre ellos, tan impacientes como están por sentir el choque de los aceros. A tu derecha puedes ver a un Guerrero siendo atacado por sendos lados por dos Goblins. A tu izquierda, otro Guerrero está siendo aporreado en el suelo por un Troll de las Colinas. Si deseas ayudar al Guerrero de tu izquierda, pasa al 269. Si deseas ayudar al Guerrero de tu derecha, pasa al 62.

107

El barril aterriza en el agua con un “splash” y pronto flota lejos y fuera de vuestra vista. Pasa al 209.

108

"*No dejes piedra bajo la que no hayas mirado la próxima vez que vengas a visitarme. Hoy, tu conocimiento es deficiente y me veo incapaz de ayudarte. Adiós*" entona solemnemente el Oráculo. Los ojos de la cabeza de piedra se cierran de nuevo y te quedas preguntándote qué hacer a continuación. Oyes un sonido deslizante a tu espalda. Miras allí para ver cómo una parte de la pared se ha abierto. No tienes otra alternativa que introducirte en el túnel que ha aparecido. Pasa al 280.

109

Dos flechas alcanzan su blanco, una hundiéndose en el blando abdomen del Wyvern, la otra golpeando al Goblin en la espalda. Se derrumba en su silla, mientras el Wyvern continúa ascendiendo por el cielo a pesar de su herida. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 24. Si no, pasa al 135.

110

Los Hombres Rata no tienen ningún tesoro y, después de encargaros de sus cuerpos, os preparáis para pasar la noche, aunque un poco inquietos. Pasa al 50.

111

El Saltamontes realiza varios signos peculiares con sus graciosos bracitos mientras pronuncia un extraño sonido con el fondo de su garganta. De repente eres invisible. Das palmadas con tus manos, pero no puedes verlas. Unos pocos minutos después, regresas a tu estado visible.

"*Sólo queda una cosa más*", dice frustantemente el Oráculo. "*Necesito un Broche de Oro. Mi hija dijo que necesitaba uno – aunque no sé para qué, pues tiene noventa y ocho años. Así que si fueses tan amable de darme un broche de oro, estaré en posición de ayudarte*". Si tienes un Broche de Oro, pasa al número que figure inscrito el él. Si no tienes un broche, pasa al 297.

112

Al abrir la puerta, una pequeña campanilla de latón tintinea sobre tu cabeza. Un hombre delgado con barba está sentado en un taburete detrás del mostrador, hablando con un gran cuervo posado en su brazo. "*¿Quién es el chico feo, abuelo?*" grazna el cuervo en respuesta, ante tu sorpresa. El viejo parece no haberse dado cuenta de tu entrada; echas un vistazo por la tienda y ves muchos animales pequeños – gatos, pájaros y pequeños roedores – además de otras criaturas extrañas. Hay una que se apoya sobre sus patas traseras como un canguro, pero apenas mide medio metro, es verde y carece de pelo. Otra es una pequeña criatura alada con una correosa piel ambarina; parece bastante contenta de volar de un lado a otro de la tienda. Las otras criaturas son igualmente extrañas, y estás mirándolas asombrado cuando el viejo dice de repente: "*Te fascinan mis mascotas, ¿verdad? ¿Te interesa comprar alguna de ellas? Tengo mascotas domésticas y familiares que pueden hablar. Algunas son realmente especiales y pueden hacer un poco de magia. Me parece que eres un aventurero, así que supongo que lo que te gustaría sería un familiar. ¿Te gustaría que te enseñara un animal capaz de hablar, como mi cuervo* (pasa al 47), *o prefieres una criatura especial* (pasa al 369)?"

113

Llegas al campamento antes del mediodía, y eres recibido con entusiasmo. Das la orden de partir. Si deseas cruzar el Río Kok y marchar hacia el sur, pasa al 262. Si prefieres ir al este hacia el Bosque de los Demonios, pasa al 84.

114

Llegáis a un largo y profundo abismo, demasiado escarpado para escalarlo, y demasiado ancho como para saltar de un lado al otro. Si deseas seguirlo hacia el norte, pasa al 241. Si en su lugar prefieres ir hacia el sur, pasa al 327.

115

Dos horas después, ves un pequeño bosque a cien metros al norte. Los arqueros Elfos de repente se detienen e inclinan su cabeza hacia el bosque, sus agudos sentidos obviamente les han avisado de que ocurre algo. Uno de los Elfos se te acerca y te dice, "*Podemos oír los gritos de varios hombres pidiendo ayuda dentro del bosque*". Si deseas ver quién está gritando, pasa al 28. Si prefieres continuar tu marcha al este, pasa al 295.

116

El virote de la ballesta pasa silbando junto a tu oreja izquierda, golpeando la pared del túnel en algún lugar en la oscuridad detrás de ti Continúas, y pronto llegas al final del corredor, donde está la ballesta que lanzó el virote. No parece existir manera de continuar, por lo que decides retroceder por el túnel y continuar por el otro pasillo. Pasa al 85.

117

Te encuentras aferrando el aire mientras el Hombre de las Colinas pasa sobre ti de un salto. Aterrizas pesadamente en el suelo y, antes de que te des cuenta de lo que pasa, tus brazos son retorcidos detrás de tu espalda en una dolorosa presa. Intentas liberarte con todas tus fuerzas, pero cuanto más de debates, más duele. Finalmente tienes que rendirte. Pasa al 213.

118

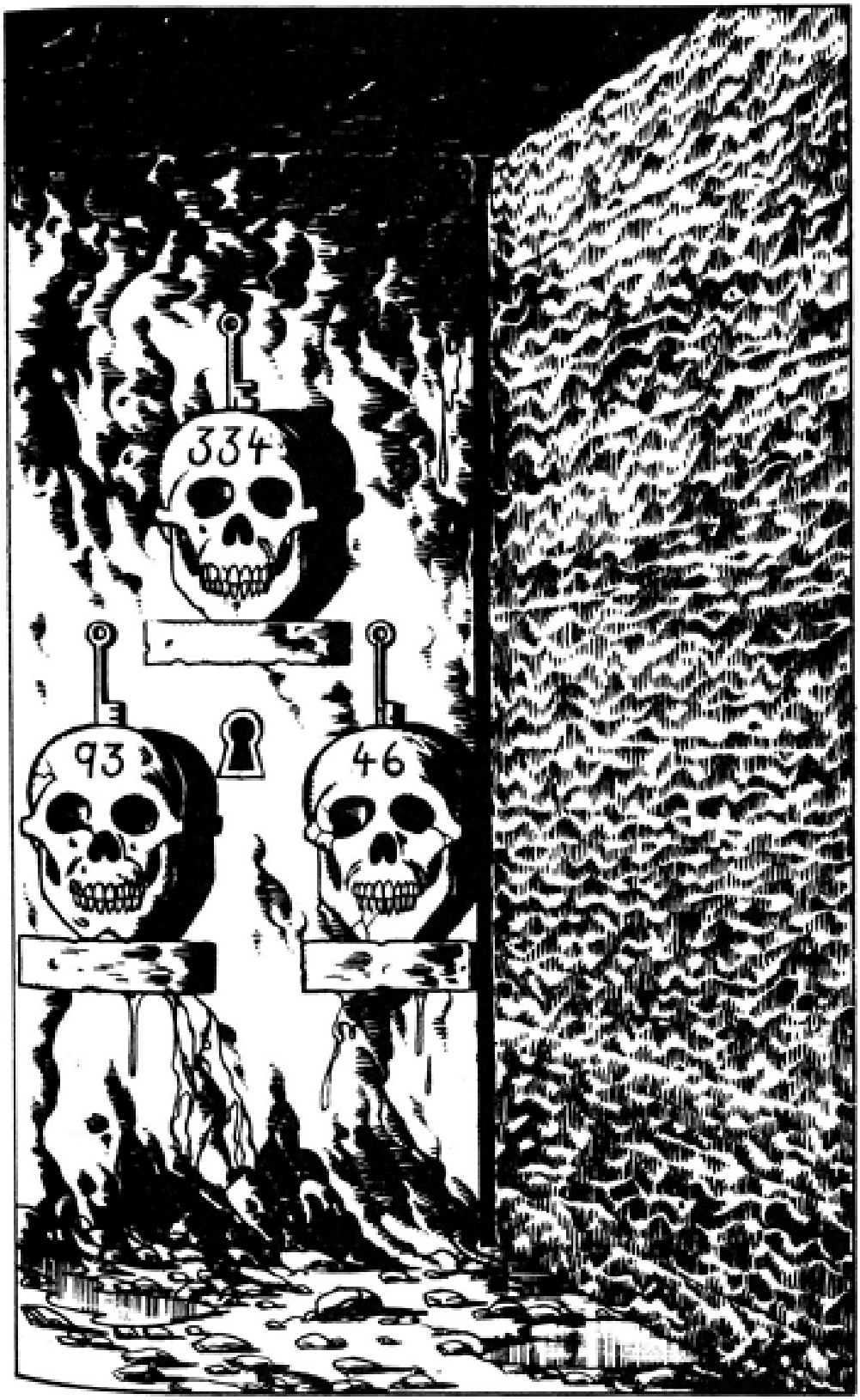
Manejando sus espadas en llamas, los Caballeros Blancos destrozan a los Guerreros del Caos, a pesar de ser ampliamente superados en número. Cuando la mitad de ellos han muerto, los Guerreros del Caos se vuelven y huyen. Tomando la iniciativa, ordenas al resto de tus tropas que se unan a los Caballeros y se lancen contra la línea frontal de Trolls. Pasa al 178.

119

Un Guerrero se lanza al agua y nada hasta el tronco. "*Está muerto*", grita el Guerrero, "*Y tiene el cuchillo de un Orco clavado en el estómago. También tiene una llave de oro colgando del cuello por un cordel. ¿La cojo?"* Si quieres la llave, pasa al 318. Si prefieres dejar la llave y al hombre, pasa al 94.

120

Una hora después el explorador regresa y te informa que ha visto una aldea al sur, con cabañas de madera casi cubiertas por la exuberante vegetación. También te dice que los árboles son menos densos por ese camino. Inmediatamente desvías a tu ejército hacia el sur. Llegas a un punto en que el camino al este ya no es tan difícil, pero el explorador te dice que la aldea está aún más lejos hacia el sur. Si deseas ir a la aldea con diez hombres, pasa al 238. Si prefieres continuar al este con tu ejército, pasa al 180.


334
93
46

121

Un enorme bloque de piedra bloquea tu descenso por el pasillo. Sin embargo, una cerradura de llave y la grieta que hay entre el bloque y la pared lateral te hace pensar que podría deslizarse en la pared. Hay tres cráneos colocados sobre pedestales de piedra alrededor de la cerradura, cada uno de ellos con una llave frente a él y un número grabado sobre el hueso frontal. Si deseas probar una de las llaves en la cerradura, escoge un cráneo y pasa al número indicado. Si prefieres retroceder hasta el cruce, y probar por el otro pasillo, pasa al 17.

122

Con el estómago lleno, tu reacción es lenta. Sientes un repentino dolor en el costado cuando la daga alcanza su blanco. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 190. Si no, pasa al 272.

123

La caída del Goblin es interrumpida al aterrizar sobre el Wyvern. Aunque está magullado y dolorido por lo que supones son varias costillas rotas, al menos está vivo y puede darte alguna información valiosa. Caminas sobre tu frustrado asesino y le preguntas con severidad lo que sabe de Agglax. Pero el Goblin simplemente te escupe antes de clavarse una daga en su propio pecho. Decides registrar sus bolsillos, y encuentras una cuerda de arco, cinco cabezas de flecha y un colgante de oro con un 8 grabado en la base. Conserva el colgante si quieres, antes de dar la orden de continuar hacia Claw. Pasa al 220.

124

Le dices a Max que vaya a reunirse con Lexon en tu campamento, a las afueras de Zengis, donde recibirá su paga de 200 Monedas de Oro (réstalas de tu *Hoja de Aventura*). “*No lamentarás habernos contratado*”, dice mientras dirige a sus hombres. Le miras unos momentos, antes de torcer por la esquina y caminar por la calle. Pasa al 314.

125

El Saltamontes salta excitado sobre tu hombro, parloteando frenéticamente como un cachorrillo excitado. "*No girar a la derecha en el camino de salida de las cuevas*", chirría el Saltamontes. "*¿Qué harías sin mi?*". Haces un par de sugerencias maliciosas antes de continuar. Pasa al 166.

126

Mientras corres, no ves al Hombre del Hacha a tu espalda mientras apunta y te lanza el hacha arrojadiza. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 371. Si no, pasa al 302.

127

Te traen una rama de belladona y te la tragas lo más rápido que puedes. La belladona por sí misma es un veneno (resta 2 puntos de tu RESISTENCIA) pero, curiosamente, neutraliza la licantropía. La fiebre pronto desaparece y puedes dormir y descansar el resto de la noche. Te sientes mucho mejor por la mañana, y diriges a tus hombres por la nueva llanura. Pasa al 323.

128

Para ti será una larga noche, una noche que será la última para siempre. En cuando sale la luna, el amuleto se anima por el calor de tu piel, y el escarabajo penetra en tu cuello y te corta la tráquea.

129

Han pasado quince minutos, y aún eres incapaz de mover ni un músculo. Entonces, horrorizado, ves una cabeza asomarse lentamente por el túnel que lleva a las alcantarillas. Es otro Goblin de las Cloacas. Primero mira los cuerpos de sus dos compañeros, y luego te mira a ti. Sale lentamente del túnel y se acerca. Con un rápido movimiento, su daga se toma la venganza.

130

El camino llega a un punto donde el bosque comienza a despejarse. La marcha resulta más fácil en el terreno plano, cubierto de pinos, y pronto os dirigís al este una vez más. Pasa al 114.

131

La bola de fuego se estrella en la cubierta, matando a cinco de tus hombres. Los demás se apresuran en apagar el fuego antes de que se extienda, y pronto está bajo control. Pasa al 21.

132

"*Sin permiso de salida, no hay salida*", grita el Calacorm mientras coge su lanza. Ahora debes defenderte.

CALACORM	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 377.

133

Registras rápidamente los bolsillos de los vagabundos, y encuentras 10 Monedas de Oro y un frasco de cristal que contiene un líquido verde que carece de olor. Si deseas beber el líquido verde, pasa al 264. Si prefieres dejarlo, coger el oro y regresar a la calle a explorar Zengis un poco más, pasa al 382.

134

Una enorme roca delante de vosotros comienza a moverse de repente. Entonces te das cuenta de que no se trata de una roca, sino la espalda de un Hombre Roca. Se alza de forma extraña sobre sus pies pétreos, y se gira para encararse contigo. Como un hombre alto de piel rocosa y áspera, el paciente siervo de Agglax extiende sus brazos para agarrarte y estrujar la vida de tu cuerpo.

HOMBRE ROCA DESTREZA 10 RESISTENCIA 6

Si pierdes algún Asalto de Combate, pasa inmediatamente al 202. Si ganas sin perder ningún Asalto, pasa al 55.

135

El Goblin logra mantenerse en su silla, y pronto el Wyvern ascendente no es nada más que un punto en el horizonte, dirigiéndose hacia el este. Consciente de que Agglax podría enviar mas posibles asesinos, das la orden de continuar a Claw, pero con tus tropas en formación más cerrada. Pasa al 220.

136

Tu temperatura no deja de subir, y la fiebre se vuelve peor en las horas siguientes. Entras y sales de la consciencia, hasta que tu cuerpo finalmente se rinde al mortal virus. Tu aventura ha terminado.

137

Los primeros dos barriles que examinas están vacíos. El tercero tiene los restos de un viejo saco cubriéndolo; antes de que puedas incluso tocarlo, sin embargo, la voz chirriante de un hombre sale de su interior; *"¡Largo! ¡Déjame solo! ¿Es que ya no se puede echar una siesta decente en estos días?"* Si deseas tirar del saco para ver quién está dentro del barril, pasa al 328. En otro caso, puedes salir del callejón y girar a la izquierda para seguir por la calle principal (pasa al 177) o, si aún no lo has hecho, descender por el túnel a las alcantarillas que hay bajo el callejón (pasa al 31).

138

Diez Guerreros cruzan el puente antes de que pongas un pie en él. Has cruzado la mitad cuando de repente se mueve bajo tus pies. El bloque de piedra se gira y eres lanzado a las profundidades del abismo. Al chocar contra el suelo cincuenta metros más abajo, mueres instantáneamente. La losa de piedra era una Bestia de Roca que fue puesta allí con una trampa por los siervos de Agglax.

139

Para cuando el *Tucán Volador* ha dado la vuelta y ha reemprendido la marcha, el barco pirata está a menos de 200 metros a popa. La distancia se va recortando poco a poco hasta que el barco pirata embiste al *Tucán Volador* con suficiente fuerza para tirarte de espaldas. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 384. Si no, pasa al 215.

140

Caes de espaldas unos cinco metros, aferrando sólo el aire, y aterrizas rudamente sobre el suelo. Estás aturdido y sin aliento, y el dolor de tu espalda evita que te levantes. Con tu visión borrosa ves al Blog apuntarte con su cerbatana. El dardo envenenado alcanza su blanco, y así eres arrastrado para llenar el puchero de cocina del Blog.

141

Llegas a un viejo edificio que parece un granero, con grandes puertas de madera en la parte frontal. Un hombre está de pie frente a las puertas, y muchos gritos y ruidos de celebración vienen desde dentro del edificio. Caminas hacia la entrada, pero el hombre se cruza en tu camino. "*Competición de comer pasteles*", dice bruscamente. "*Cinco Monedas de Oro para entrar, y luego puedes unirte a la competición contra Vientre Grande, si piensas que puedes comer más que él. Piénsatelo, nunca nadie ha podido, creo que debo decírtelo.*" Si quieres pagar la tarifa de entrada y pasar dentro, pasa al 217. Si quieres continuar andando, pasa al 95.

142

La violenta batalla continúa, pero sigue sin haber signos de Agglax. En cuanto has sacado tu espada del pecho del Troll de las Colinas, un Orco de la Montaña con armadura pesada salta sobre su cuerpo para luchar contra ti.

ORCO DE LA MONTAÑA	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7

Si ganas, pasa al 208.

143

Ya casi estás fuera del bosque cuando oyes unos salvajes gritos de batalla. Quince Orcos fuertemente armados corren entre los árboles hacia vosotros, blandiendo espadas, hachas y martillos de guerra. Debes luchar una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 242.

144

"*No sé si ya lo sabes*", continúa Thog, "*pero las Cuevas Piedra Estelar son un lugar muy peligroso, un laberinto de túneles y cuevas llenas de trampas, en una de las cuales está el Oráculo. Incluso aunque tenga todos esos poderes para ofrecer a esta tierra, él odia por completo todas las mentiras, las trampas, los ladrones, la hipocresía, el engaño y todas las demás malas costumbres de los seres vivos de Allansia. Tolerará a aquellos que muestren iniciativa., sin embargo. Y si sobrevives a sus trampas, eso demostrará ser iniciativa suficiente: hablará contigo. Te llevaré allí por 30 Monedas de Oro*". Pagas a Thog su tarifa y regresas con él a la posada.

A la mañana siguiente despiertas a tus hombres y partís temprano hacia el sudeste. Thog comienza a hablarte de sus aventuras, lo cual se vuelve extremadamente aburrido pasadas dos horas. Antes del mediodía, das la orden de deteneros para comer, sólo para que Thog deje de hablar. Incluso así, sigue divagando, escupiendo migajas mientras describe los momentos más excitantes de sus historias. Afortunadamente, llegáis a las Cuevas Piedra Estelar antes del crepúsculo, y le pides a Thog que te cuente todo lo que sepa. "*Dos cosas debo contarte*", responde. "*Gira siempre a la derecha en cada cruce. Y si debes escoger un número que veas, nunca elijas uno que tenga un cuatro en él. Sobre lo que el Oráculo te pregunte me temo que no tengo respuestas que ofrecerte. Deberás continuar por tu cuenta y riesgo y averiguarlo*". Te despides de tus hombres antes de desaparecer por la entrada de la oscura cueva, con una vela en una mano y tu espada en la otra. Pasa al 219.

145

Un Guerrero de amplio pecho se lanza al río y nada hacia el barril. Le lanzáis una cuerda, y él ata el extremo al barril antes de que sea alzado por la tripulación. Con un murmullo de excitación, se le quita la tapa al barril. Pero el contenido es decepcionante – el barril está medio lleno de manzanas. Si quieres repartirlas entre tus hombres, pasa al 329. Si prefieres tirarlas por la borda, pasa al 107.

146

Mientras pasas frente a un callejón, tres figuras encapuchadas surgen de las sombras, sosteniendo garrotes de madera. Lucha con los atracadores de uno en uno:

Primer ATRACADOR	DESTREZA 7	RESISTENCIA 6
Segundo ATRACADOR	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7
Tercer ATRACADOR	DESTREZA 8	RESISTENCIA 6

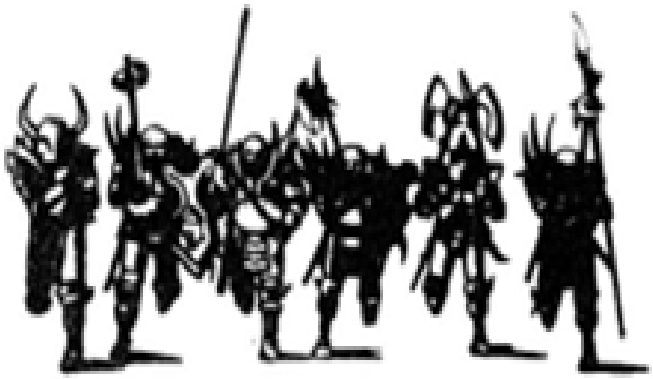
Si vences, decides que será mejor dejar de vagar en la oscuridad, y regresas a "*La Casa de Helen*". Pasa al 368.

147

Retrocedes y la flecha se clava en el suelo, sin alcanzarte por centímetros. El Wyvern se dirige de nuevo al cielo, guiado por el Goblin, mientras tus tropas acuden a tu lado para asegurarse que no estás herido. Les ordenas que disparen sus arcos contra el Wyvern, pero ya está demasiado lejos. Mientras das la orden de continuar, te preguntas si el ataque aéreo ha sido un intento de asesinato en nombre de Agglax. Pasa al 220.

148

Los Caballeros desenvainan sus espadas, y ves que arden con llamas blancas. Aparentemente impasibles por el número de enemigos que tienen enfrente, cargan contra tu ejército sobre sus cinco sementales. Les ves abrirse paso entre tus tropas como si las armas de tus soldados no les hicieran daño. Uno de los Caballeros dirige su caballo en tu dirección. Alzas tu espada para defenderte, pero el choque de la hoja ardiente del Caballero la destroza en pequeños fragmentos. El Caballero golpea de nuevo, atravesando tu cuerpo armado como si sólo fuera mantequilla. Así mueres en el Puente Retorcido.



149

La calle continúa recta hasta que te encuentras de nuevo en las puertas de entrada a Zengis. Recordando tu promesa a Lexon, decides regresar con tus tropas. Pasa al 113.

150

El Hombre del Hacha retrocede, girando con ambas manos su hacha de batalla en el aire y dibujando la figura de un ocho.

HOMBRE DEL HACHA DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 101.

151

"*Me temo que estás escaso de suerte, amigo mío*", continúa el Oráculo. "*El Destino ha decidido que no puedo ayudarte. Adiós*". Los ojos de la talla se cierran de nuevo y te quedas preguntándote qué hacer a continuación. Oyes un sonido deslizante a tu espalda. Miras allí para ver cómo una parte de la pared se ha abierto. No tienes otra alternativa que introducirte en el túnel que ha aparecido. Pasa al 280.

152

"*He dicho que te vayas*", gruñe el pícaro mientras empuja la mesa y se levanta. "*Debes ser sordo o estúpido. Quizás entiendas esto*", dice furioso mientras saca su espada. Respondes de forma similar.

PÍCARO	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 276.

153

De pie cerca de ti, la guerrera ve al Goblin justo cuando va a disparar su ballesta. Se lanza de cabeza para empujarte fuera del camino del virote volador. Caes al suelo y, cuando te levantas, ves que Max está muerta, con el virote del Goblin sobresaliendo de su pecho. Jurando venganza, te lanzas sobre los Goblins que siguen luchando contra el Guerrero rodeado.

Primer GOBLIN	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5
Segundo GOBLIN	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Lucha con ellos de uno en uno. Si ganas, pasa al 379.

154

Brincas por las tablas del suelo y saltas hacia la espada. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 90. Si no, pasa al 387.

155

Los árboles se vuelven cada vez mas densos, hasta que tienes la sensación de que intentan aplastaros. Te ves obligado a ordenar un alto, y decides continuar tú solo acompañado de un explorador para averiguar si el bosque se aclara más adelante. Sin embargo, en su lugar los árboles parecen cada vez más y más juntos, hasta que en cierto momento debes estrujarte entre sus troncos para pasar. El explorador está un poco por delante de ti cuando de repente avisa "*¡Hombres Árbol!*". En cuanto le alcanzas, un enorme tronco se mueve con lentitud adelantándose sobre sus raíces extendidas, y azota al pobre hombre con sus dos ramas principales. Apenas indistinguible de los árboles que le rodea, puedes esbozar una boca oculta en la corteza gruesa y agrietada, y, sobre ella, un par de ojos pequeños y ancianos, cubiertos de anillos como el tronco de un árbol cortado. El explorador es arrojado al suelo y el Hombre Árbol avanza para aplastarle bajo sus raíces. Ignorando el peligro, desenvainas tu espada y atacas al Hombre Árbol

HOMBRE ÁRBOL	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Las dos ramas (con RESISTENCIA 8 cada una) te atacarán por separado en cada Asalto, pero tú deberás escoger con cual de las dos luchar en cada turno. Contra la otra tirarás el dado para obtener tu *Fuerza de Ataque* de forma normal, pero no le herirás si tu *Fuerza de Ataque* fuera mayor – simplemente considéralo como una defensa con éxito. Por supuesto, si su *Fuerza de Ataque* fuera mayor, te herirá de la forma habitual. Si ganas, pasa al 290.

156

La anciana te lo agradece profusamente, y coge tu mano derecha con las dos suyas. "*Déjame leerte la mano*", dice. Abre tu puño, tirando de tu mano hacia su arrugado rostro, y soltando una serie de "oohs" y "aahs". Finalmente, levanta la vista y te dice, "*Eres un aventurero con una misión muy importante. Para tener éxito en tu cometido, asegúrate de beber el Agua de los Dioses. La Muerte te aguarda si no lo haces*". Sin decir otra palabra, se marcha cojeando, y reanudas de nuevo la marcha hacia el sur. Pasa al 38.

157

Tu visión se emborrona incluso más, y de repente te sientes muy enfermo. Te tambaleas hacia la mesa más cercana, pero antes de llegar te derrumbas en el suelo de piedra. Cuando recuperas la conciencia, estás tirado junto a una pila de basura en un callejón oscuro. Tu cabeza palpita de dolor y a tu sensación de náusea no le ayuda el hedor que desprende la basura. Afortunadamente, tu espada aún sigue en su vaina, pero si tenías algún pendiente o anillo, te han sido robados por los ladrones de *"El Dragón Negro*". Réstate 1 punto de SUERTE. Maldiciendo tu decisión de venir a Zengis, te pones lentamente en pie y te tambaleas fuera del callejón. Pasa al 382.

158

Tus tropas de repente se callan, y un murmullo nervioso comienza a recorrer sus filas. Les llamas al orden, y avanzáis hacia el bosque, donde la luz se desvanece bajo la espeso dosel de ramas que hay sobre vuestras cabezas. Media hora después, un explorador regresa y te cuenta que ha visto una aldea de cabañas de madera, casi cubiertas por la exuberante vegetación. Si deseas ir a la aldea con diez hombres, pasa al 238. Si prefieres continuar al este con tu ejército, pasa al 180.

159

La bola de fuego aterriza con un chapoteo en el rio, muy cerca del *Tucán Volador*. Pasa al 192.

160

El brillo se intensifica mientras tu piel siente un calor incómodo. Comienza a arder y gritas de agonía antes de caer inconsciente al suelo. La muerte por radiación pronto llega.

161

Estrechas tu mano con la del hombre, os sentáis en vuestras sillas y esperáis que descienda una mosca. Menos de un minuto después, una mosca enorme aterriza en la mesa y se mueve hacia las manchas de cerveza. Tira un dado. Si sacas 1-3, pasa al 231. Si sacas 4-6, pasa al 80.

162

Finalmente logras rodear el claro y continuar el camino hacia el sur. Pasa al 315.

163

Uno de los guardias asiente con la cabeza y dice: "*Sí, yo vi el ejército con mis propios ojos, acampado fuera de Zengis. El aventurero debe estar diciendo la verdad. Te dejaremos ir esta vez, pero no te metas en más problemas.*" Suspiras de alivio y aseguras a los guardias que sólo deseas reclutar más guerreros. Pasa al 78.

164

Aunque las cuerdas crujen por la tensión, el puente aguanta y tu ejército logra cruzar a salvo. Dirigiéndoos hacia el este, llegas la linde este del bosque justo cuando comienza a anochecer, así que decides acampar bajo la protección de los árboles. Mirando el cielo estrellado ahora que es, por fin, otra vez visible, ves que hay luna llena. Decides colocar guardias adicionales, previniendo la presencia de licántropos. Pasa al 278.

165

La multitud escucha atentamente mientras les hablas de tu misión: sin embargo, aunque no lo sabes, hay uno de los espías de Agglax entre ellos. Una daga vuela de entre el mar de rostros; la ves destellar por el rabillo del ojo. Tira dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu DESTREZA; pasa al 293. Si es mayor, pasa al 122.

166

El túnel se abre en una enorme gruta y continúa en la pared opuesta. Entre tú y ese túnel, sin embargo, se alza una alta criatura reptiliana de dos cabezas. Está desollando una serpiente muerta con su daga, y luego le da un mordisco a la serpiente con cada cabeza. Un reptil armado, con dos cabezas y un gran apetito por las serpientes sólo puede significar una cosa: ¡Calacorm!. Entras lentamente en la cueva, con la mano en la empuñadura de tu espada. Las cabezas del Calacorm comienzan a hablar a la vez y te cuesta comprender lo que dicen. Por suerte toma otro bocado de serpiente con una cabeza mientras sigue hablando con la otra. "*El permiso de salida debe ser firmado y sellado*", te dice irritablemente. Te coloca en las manos una hoja de pergamino, gritando "*¡Tu sello! ¡Dame tu sello!*". Si tienes un sello de oro, pasa al número que esté inscrito en él. Si no lo tienes, pasa al 132.

167

La puerta está cerrada y tienes que usar tu espada para lograr abrirla. Finalmente, con un fuerte sonido de madera astillada, la puerta salta en pedazos para revelar una gran caja de hierro oxidado. Hay unas palabras toscamente grabadas sobre la tapa con la advertencia: "*NO ABRIR. PROPIEDAD DE UNMOU.*" Si te da igual y deseas abrir la caja, pasa al 229. Si prefieres respetar el deseo de su propietario, deja la caja y continúa, pasando al 399.

168

En cuanto levantas la estatua, oyes un chasquido. Una daga afilada como una aguja queda liberada de un muelle desde el interior del pedestal y vuela hacia tu pecho. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 365. Si no, pasa al 105.

169

Dejándole las manos atadas a la espalda, le das al Blog un empujón con tu bota, y le ves correr hasta perderse entre la gruesa maleza. Llamas a tus hombres y regresáis al camino, donde seguís vuestra ruta. Pasa al 130.

170

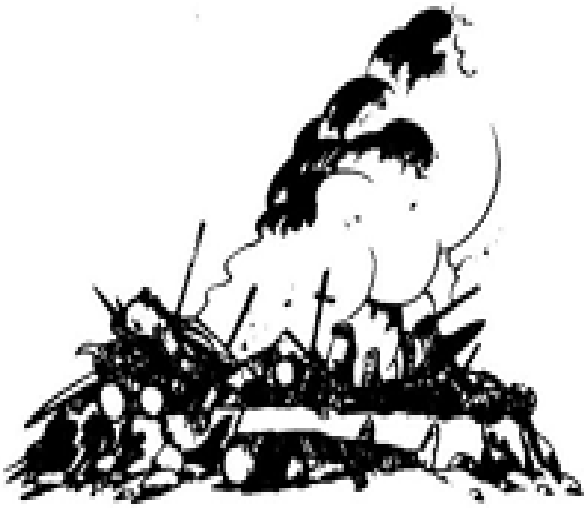
Un agudo dolor recorre tu brazo a la altura del hombro, donde las puntas del tridente se han clavado. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Apretando los dientes, tiras del tridente para sacártelo del hombro. Una figura ágil figura sale corriendo desde detrás de los barriles y se lanza al agua saltando la borda del barco, haciendo el más silencioso de los chapuzones. Miras sobre la borda, pero no ves ninguna cabeza sobre la superficie de agua.

Quien quiera o lo que quiera que te ha atacado debe ser un excelente buceador. Caminas hacia los barriles, y ves unas huellas mojadas palmeadas. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 43. Si no, pasa al 375.

171

La ágil criatura zingzangea entre la foresta, antes de trepar rápidamente por un árbol. ¿Vas a...

...trepar por el árbol?	Pasa al 2.
...talar el árbol (si tienes un hacha)?	Pasa al 257.
...llevar a tus tropas de regreso al camino e iros?	Pasa al 130.



172

Llevas la jarra a tus labios y te tragas la bebida, de horrible sabor, de un solo trago. "*¡Agua de arroyo!*" exclamas con desprecio, golpeando la jarra contra el mostrador. El camarero se burla, "*Las bebidas corren de mi cuenta si puedes hacerlo por segunda vez.*" Si quieres aceptar el desafío, pasa al 249. Si prefieres seguir con tus asuntos, pasa al 40.

173

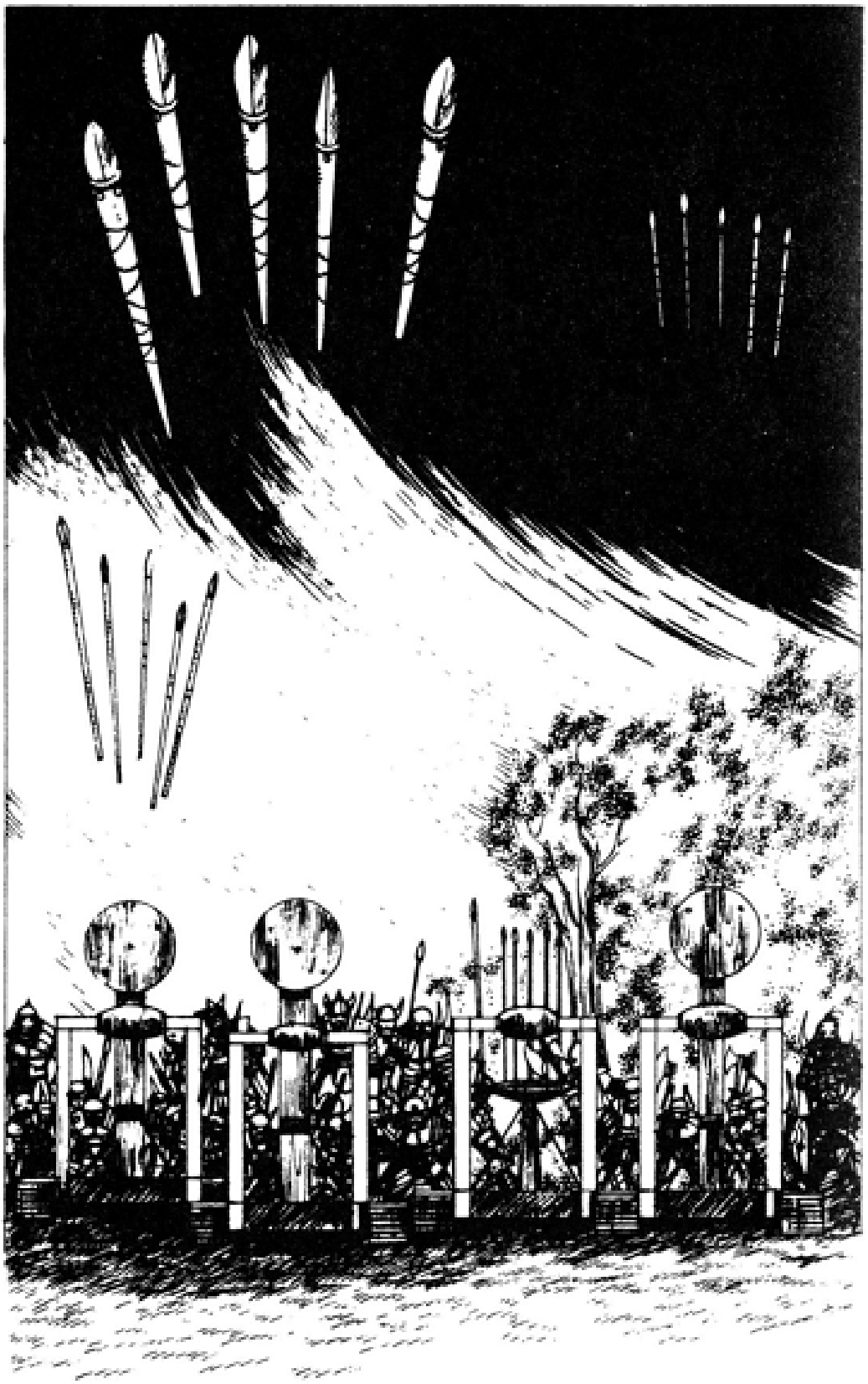
"*No importa*", dice la chica. "*Regresa en otra ocasión y prueba de nuevo*". Gruñes en señal de asentimiento y decides dejar la sala de juego para regresar a la posada. Pasa al 50.

174

"*Correcto*", dice alegremente el Caballero. *"Ahora contadnos por qué marcháis por este infernal bosque*". Les hablas a los Caballeros de tu misión para destruir a Agglax. Te responden que será un honor para ellos unirse a tu ejército, y aceptas de buena gana su propuesta. También te dicen que conocen una ruta rápida y segura para salir del bosque. Con los Caballeros montados dirigiendo la marcha, cruzáis el puente. Para cuando llegáis al borde este del bosque ya está oscureciendo, así que decides acampar bajo la protección de los árboles. Mirando el cielo estrellado ahora que es, por fin, otra vez visible, ves que hay luna llena. Decides colocar guardias adicionales, previniendo la presencia de licántropos. Pasa al 278.

175

A última hora de la tarde las torres y tejados de Zengis aparecen a la vista. El Capitán Barnock parece relajarse un poco, sabiendo que pronto estará amarrado en la seguridad del embarcadero de la ciudad. Antes de ir a tierra, nombras a un Guerrero llamado Lexon como tu segundo al mando, y le ordenas que dirija a tus hombres a un terreno fuera de las murallas de la ciudad y acampen allí. Quieres que no se metan en problemas, y que estén bien alimentados y descansados para la marcha del día siguiente. Le dices a Lexon que pasarás la noche en Zengis para reclutar más hombres y quizás averiguar algún rumor sobre Agglax, el Demonio de la Sombra. Mientras tus tropas cruzan la pasarela del *Tucán Volador*, te despides del Capitán Barnock. Atraviesas las puertas principales de la ciudad y decides dirigirte a la taberna más cercana, un lugar donde esperas encontrar tanto guerreros como rumores. Mientras caminas por la estrecha calle entre las viejas casas de madera, de repente ves un anillo de oro tirado en un canal. Si quieres cogerlo, pasa al 292. Si prefieres seguir buscando una taberna, pasa al 52.



176

Apartas los arbustos y de repente te encuentras cara a cara con un Lagarto Gigante. De más de veinte metros de largo, el monstruo te embiste con la boca entreabierta.

LAGARTO GIGANTE DESTREZA 8 RESISTENCIA 9

Si sigues vivo después de tres Asaltos, pasa al 196.

177

En la esquina de la calle, llegas a un edificio de piedra; tiene una señal pintada sobre el escaparate, con toscas letras encaladas que dicen: "*Merodeadores de Max – Se alquilan espadas*". Si quieres entrar en el edificio, pasa al 63. Si prefieres seguir caminando y torcer a la izquierda en la esquina, pasa al 314.

178

Mientras cargáis contra la línea de Trolls, éstos se apartan para mostraros cuatro carros de madera avanzando hacia delante, cada uno de ellos impulsados por dotaciones de Goblins chillones. Tu corazón se encoge cuando ves que los Goblins han cargado enormes postes puntiagudos en sus posiciones de disparo, listos para ser catapultados sobre tus tropas de vanguardia. Pero no hay posibilidad de retroceder, y urges a tus hombres que se lancen sobre las máquinas de guerra de los Goblins. Cuando llegáis a su alcance, escuchas su orden de disparar, y miras cómo los proyectiles vuelan hacia vosotros. Tira cuatro dados para descubrir el número de tus tropas que han sido víctimas de los mortales proyectiles de las máquinas de guerra. Aún quedan cuarenta metros hasta la línea de enemigos, y tus tropas se tambalean en la línea de fuego de otra salva. Necesitando que se reagrupen rápidamente, corres a ponerte frente a tus tropas para dirigirlas en la batalla. Cuando quedan veinte metros para alcanzarles, las máquinas de guerra disparan de nuevo. Tira otros cuatro dados y resta el total de tu ejército. Si te quedan menos de cien tropas, pasa al 59. Si te quedan cien o más, pasa al 13.

179

Media hora después de comer las manzanas, algunos de los soldados comienzan a sentirse enfermos, tú incluido. Réstate 4 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Su salud se deteriora con rapidez, y dos mueren rápidamente. Antes de que termine el día, han muerto quince. Haz los cambios adecuados en tu *Hoja de Aventura* y réstate también 2 puntos de SUERTE. Lamentas tu decisión de darles las manzanas a tus hombres, y decides en el futuro no distraerte de tu objetivo principal. Pasa al 209.

180

Pasáis junto a una laguna de agua estancada, sobre cuyas aguas el aire está cubierto de insectos voladores. En mitad de la laguna puedes ver la esquina de un cofre de madera sobresaliendo del agua cubierta de limo. Si deseas vadear el agua para coger la caja, pasa al 325. Si prefieres continuar, pasa al 68.

181

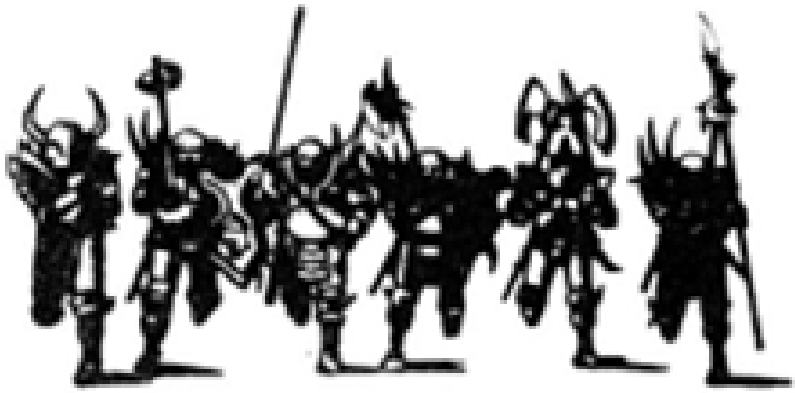
El camino termina en un claro. Los árboles son menos densos al otro lado, haciendo posible continuar hacia el este. Pasa al 114.

182

Sales de detrás de un árbol para que los hombres de las jaulas puedan verte. "*¡Libéranos! ¡Rápido, suéltanos antes de que los Orcos regresen!*" grita desesperadamente uno de ellos. "*Hace dos días sus arqueros nos atacaron, matando a doce de los nuestros e hiriendo a otro. Estábamos viajando al este para unirnos al ejército que oímos que estaba marchando contra las fuerzas del Demonio de la Sombra.*" Notas que el hombre está diciendo la verdad, y ordenas a los Elfos que bajen las jaulas. Diez Guerreros de aspecto cansado son liberados de sus jaulas, pero el onceavo ha muerto por sus heridas. Los diez están entusiasmados por unirse a ti cuando descubren, ante su sorpresa, que tú diriges el ejército que estaban buscando. Después de darles comida y agua, les precedes fuera del bosque. Pasa al 143.

183

El hombre, que se llama Obigee, se explaya hablando sobre un montón de carreras, caminando por la habitación y recreando las aventuras de la tripulación. "*¿Le gustaría ver un dibujo de la tripulación?*" te pregunta (pasa al 230 si quieres verla). "*¿O quiere la llave de su cuarto?*" (pasa al 81).



184

Agrandas el agujero, revelando una pequeña puerta de acero, que está cerrada. Tiene una pequeña cerradura, pero la llave no está puesta. Si deseas abrir la puerta y tienes una llave de oro, pasa al número inscrito en la llave. Si no deseas abrir la puerta, o no tienes una llave, no queda nada que puedas hacer salvo dejar el claro. Pasa al 315.

185

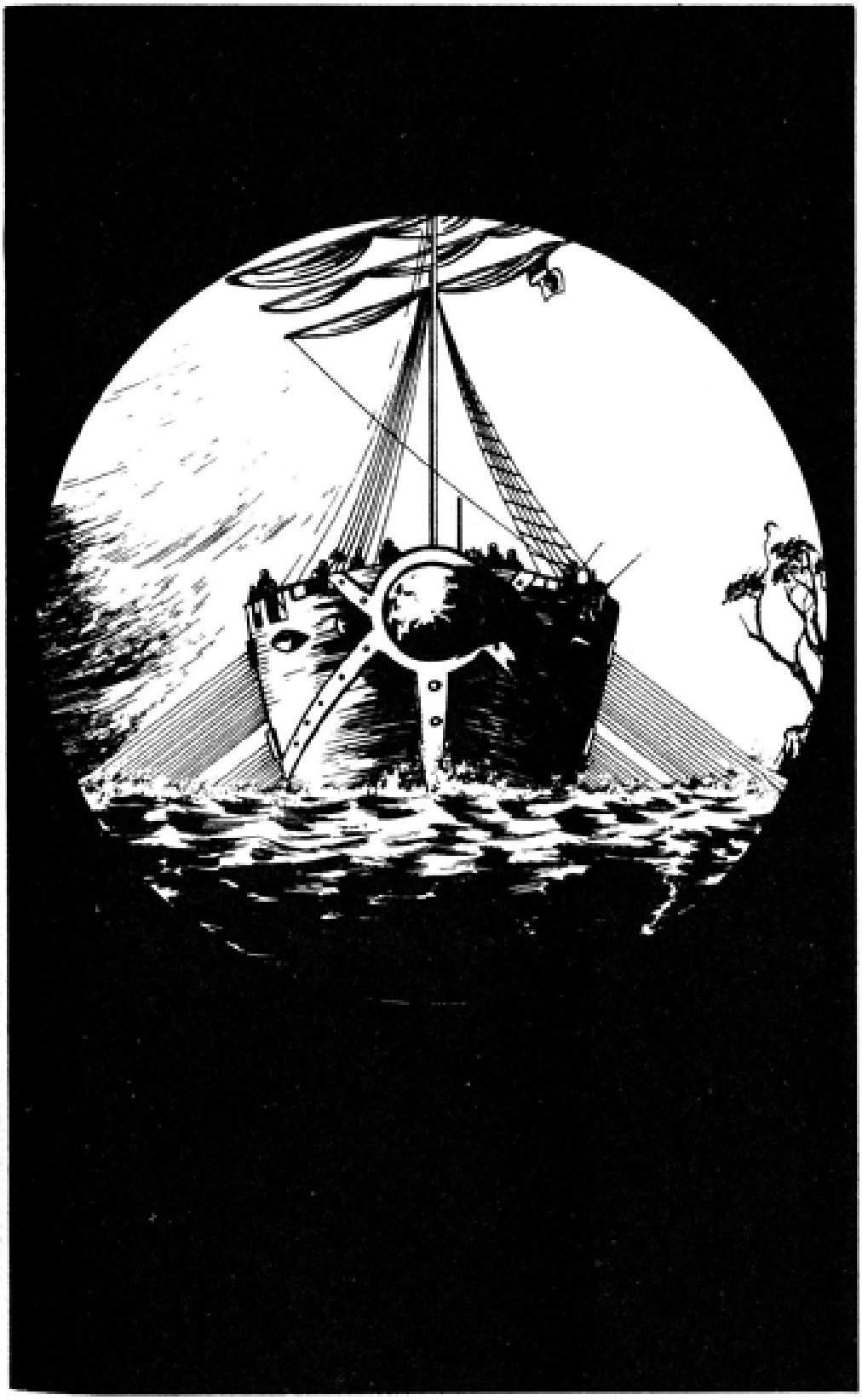
Un grito repentino llena el aire, procedente de uno de tus Guerreros, y es seguido rápidamente por varios muchos otros de tus hombres. "*¡Hormigas Gigantes de Fuego!*". Viene de una zona donde hay de repente mucha actividad: hay hombres saltando de un pie a otro y pisando el suelo, y otros sacudiendo frenéticamente sus ropas y armaduras. Ordenas que todos se alejen de la hierba larga tanto como sea posible, pero cuando vuelven a formar junto a la orilla, hay cinco Guerreros desaparecidos. Caminas de nuevo por la hierba y los encuentras inmóviles, con sus cuerpos cubiertos por las venenosas hormigas rojas. No hay nada que puedas hacer por ellos, así que regresas con tus hombres con las malas noticias. Comenzáis la marcha de nuevo, aunque no con gran espíritu. Pasa al 274.

186

Llegáis al borde este del bosque justo cuando comienza a anochecer, así que decides acampar bajo la protección de los árboles. Al mirar el cielo estrellado ahora que es, por fin, otra vez visible, ves que hay luna llena. Decides colocar guardias adicionales, previniendo la presencia de licántropos. Pasa al 278.

187

Sólo un aventurero muy estúpido atacaría a un Leprechaun. Antes de que puedas levantar tu arma para descargar un golpe, el Leprechaun te echa algún tipo de polvo mágico en la cara. Eres instantáneamente paralizado – la única parte de tu cuerpo que puedes mover son tus ojos – pero aún conservas tus sentidos. Durante la media hora siguiente permaneces rígido en la misma posición y eres obligado a escuchar una larga charla del Leprechaun sobre lo absolutamente mal que está atacar a gente indefensa. Cuando la charla termina por fin, el Leprechaun comienza a rebuscar en tu mochila y bolsillos. Coge todos tus objetos de oro (pero no las Monedas de Oro) y te dice. "*Espero que esto te sirva de lección.*" Luego se marcha. Réstate 2 puntos de tu SUERTE, y luego *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 72. Si no, pasa al 129.



188

Dos horas después, la tranquilidad del viaje por el río se ve bruscamente interrumpida por un grito desde el puesto del vigía: "*¡Piratas de Río! ¡Piratas de Río!*". El Capitán Barnock coge su telescopio e insulta y maldice mientras enfoca el barco que viene rio abajo a toda vela. Te ofrece el telescopio y ves la razón de su preocupación. El barco pirata es del tipo construido por los Norteños, excepcionalmente robusto y con un enorme espolón de hierro sobresaliendo de la proa. Dos filas de remos extendidas a cada lado del barco le añaden velocidad. Obviamente, el *Tucán Volador* no es rival para el barco pirata, que lleva un curso de embestida. El Capitán Barnock se queda confundido, sin saber qué hacer. ¿Qué harás?

Ordenas que hice una bandera blanca Pasa al 277.

Le dices que lleve el barco hacia la orilla norte Pasa al 353.

Ordenas que vire por completo y huya Pasa al 139.

189

Te encoges de hombros, exasperado, y regresas con tus tropas, dando la orden de continuar. Pasa al 130.

190

La daga se clava en la parte carnosa de tu costado izquierdo, y la herida no es muy seria. Réstate 2 puntos de tu RESISTENCIA. Mientras aprietas tu herida, una figura encapuchada se aparta de la multitud y se aleja antes de que nadie pueda cogerle. Les dices que no lo persigan, pues habrá otros asesinos en tu camino antes de que llegues a tener la posibilidad de enfrentarte a Agglax. Después de vendar tu herida, contratas diez Guerreros por 100 Monedas de Oro, y les dices que se reúnan con Lexon en tu campamento fuera de la ciudad. Cuando te sientes suficientemente recuperado, vuelves al exterior. Pasa al 95.

191

Liberas a los Enanos capturados y te cuentan cómo fueron emboscados en el bosque mientras buscaban cuevas en las que explotar gemas. Por salvarles la vida, se ofrecen a alistarse en tu ejército y armarse con las armas de los Hobgoblins. Un registro del cuerpo de éstos revela un collar de oro y un estandarte que debió estar unido a una pica. Su emblema es un dragón rojo sosteniendo una espada curva, en fondo blanco dentro de un anillo dorado. Tomas tanto el collar como el estandarte y das la orden de continuar atravesando el claro. Pasa al 312.

192

Los Incursores de Rio obviamente no saben el número de soldados a bordo de tu barco, porque de otro modo no te hubieran atacado con sólo veinte hombres. Mientras se aproximan, dejan de lanzar bolas de fuego desde la catapulta, y debes decidir qué hacer. Si quieres ordenar a los Elfos que lancen sus flechas contra los Incursores, pasa al 380. Si prefieres dejar que los Incursores lleguen a bordo, pasa al 258.

193

Matas a dos más de las criaturas de Agglax, pero luego una lanza se clava en tu costado. El aplastante número de enemigos es demasiado, incluso para ti y para tus valientes soldados. No mueres solo este día – pero, ay, el enemigo ha ganado.

194

Los reflejos del ágil Hombre de las Colinas son aguzados, y salta en el aire mientras te lanzas por sus pies. Tira dos dados. Si el resultado es igual o menos que tu DESTREZA, pasa al 373. Si el total es mayor, pasa al 117.

195

Max te felicita por tu habilidad con la espada y acepta la derrota con gallardía. Le dices que se reúna con Lexon en tu campamento, a las afueras de Zengis, donde recibirá su paga de 100 Monedas de Oro (réstalas de tu *Hoja de Aventura*). "*No lamentarás habernos contratado*", dice mientras dirige a sus hombres. Le miras unos momentos, antes de torcer por la esquina y caminar por la calle. Pasa al 314.

196

Los Guerreros más cercanos se apresuran a ayudarte y pronto acabáis con el monstruo reptiliano. Preguntándote qué otros peligros te esperan en el bosque, continúas por el camino. Pasa al 15.

197

Te aprietas entre las mesas y te sientas en un taburete alto que hay al final de la barra. El camarero es un enorme y feo bruto – si te dijera que su padre era un Ogro, le creerías. "*¿Cuál va a ser tu veneno?*" gruñe, ante lo que respondes: "*Una jarra de zumo de manzana.*" "*¡Zumo de manzana!*" brama ruidosamente el camarero. "*¡Zumo de manzana! ¡Ja, el joven pisaverde quiere zumo de manzana! Y supongo que querrás leche si no tengo zumo de manzana, ¿no?*" se ríe mientras sus clientes miran para ver de quién se está burlando. "*Bueno, has venido al lugar equivocado*", continúa. "*Aquí sólo servimos Cerveza del Diablo. ¿Crees que puedes tomarte una pinta de eso?*" Si quieres beber una pinta de Cerveza del Diablo, pasa al 172. Si aún insistes en el zumo de manzana, y de paso le dices al camarero lo que piensas de sus modales, pasa al 71.

198

Menos de un minuto después, oyes el grito del Elfo y el bramido de una enorme criatura. Hay una breve pelea, y luego el silencio. El siguiente sonido que oyes es el producido por los dientes que roen y chasquean huesos. Sus compañeros Elfos te miran acusadoramente, y te sientes responsable de la muerte del Elfo. Réstate 1 punto de SUERTE. Sin embargo, ya no hay nada que puedas hacer por el Elfo excepto, quizás, vengar su muerte. Si deseas bajar tú mismo por la cuerda, pasa al 239. SI prefieres dejar el claro, pasa al 315.

199

Es un trabajo duro, cruzar la maloliente marisma. El agua marrón oscuro te llega hasta las rodillas y tus pies son succionados por el negro barro de debajo. Estáis a mitad de camino cuando ves las cañas y hierbas delante de ti levantarse fuera del agua, empujadas por una enorme masa negra. Es una enorme criatura que ha atravesado la superficie del agua, chorreando limo y vegetación por los costados de su gruesa piel, que está cruzada por profundos surcos. Una cabeza aparece, sin ojos y mostrando unas fauces entreabiertas de color rojo sangre con líneas de dientes afilados como dagas. Se desliza hacia ti, aplastando y ahogando a 5 Guerreros bajos su enorme masa (réstalos de tu *Hoja de Aventura*). El horrible Aplastador del Lodo está casi encima de ti, y debes defenderte con tu espada

APLASTADOR DEL LODO	DESTREZA 11	RESISTENCIA 12

Después de cinco rondas de ataque, pasa al 33.

200

Prueba tu Suerte. Si eres Afortunado, pasa al 164. Si no, pasa al 34.

201

"*¡Con gusto!*" contesta el caza-recompensas. Te ofrece su casco, y tú le pagas 5 Monedas de Oro. El casco es muy sólido, y te protegerá de golpes fuertes que de otra forma te causarían graves heridas. Suma 1 punto a tu DESTREZA. Sigues al caza-recompensas por el túnel y le dejas que coja las pruebas de la muerte de los Goblins de las Cloacas. Si aún no lo has hecho, ahora puedes registrar los barriles (pasa al 137) o puedes retroceder por el callejón y girar a la izquierda en la calle (pasa al 177).

202

El Hombre Roca consigue rodearte con sus brazos. Dos de tus costillas se rompen bajo la enorme presión que aplica con sus poderosos brazos. Resta 1 punto de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA. El Hombre Roca te comprime cada vez con más fuerza mientras tus tropas lo atacan por la retaguardia, pero su espalda es dura como la roca y las espadas rebotan sobre ella. Ordenas que venga un Enano e intente resquebrajar la roca con un martillo de guerra. Si queda algún Enano en tu ejército, pasa al 336. Si todos los enanos ya están muertos, pasa al 244.

203

Algún tiempo después, el Capitán Barnock se te acerca y te dice: "*Pronto echaremos el ancla para pasar la noche. ¿Queréis dormir con vuestros hombres sobre la cubierta de mi barco, o preferís encontrar un sitio más confortable en tierra?*". Si decides dormir en cubierta, pasa al 12. Si deseas ir a la costa y encontrar un sitio con vegetación donde dormir, pasa al 337.

204

Caminas con cautela, esperando que un surtidor de llamas te abrase, o que el suelo ceda repentinamente. Pero no ocurre nada, y puedes continuar. Pasa al 53.

205

Apuntando con cuidado, lanzas tu mochila a la espada, esperando tirarla inofensivamente al suelo. Tira dos dados. Si el número es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 5. Si es mayor que tu DESTREZA, pasa al 306.

206

"*Desde luego es una pena. Quizás te de una última oportunidad de compensarme, o quizás no. Dejemos que el destino lo decida. ¿Dónde está mi dado?*" resuena la voz del Oráculo. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 44. SI no tienes suerte, pasa al 151.

207

Con rápidos reflejos, te lanzas a un lado y sólo tu pierna izquierda es quemada por la bola de fuego. Réstate 2 puntos de tu RESISTENCIA. Ruedas por el suelo e intentas levantarte, justo cuando el Goblin lanza su flecha hacia ti. Tira un dado. Si sacas 1, pasa al 304. Si sacas entre 2 y 4, pasa al 344. Si sacas 5, pasa al 147. Si sacas 6, pasa al 283.

208

El ruido de la batalla resuena en tus oídos mientras echas un vistazo para ver cómo tu ejército está haciendo frente a vuestros enemigos. Tira un dado. Si sacas 1 o 2, pasa al 106. Si sacas 3 o 4, pasa al 216. Si sacas 5 o 6, pasa al 356.

209

Mientras gira por un recodo del río, el *Tucán Volador* de repente se encuentra bajo ataque. Una gran bola de fuego vuela por el aire hacia vosotros, lanzado por una catapulta de madera que está colocada en la orilla sur. Bajo este fuego de cobertura, veinte Incursores de Río entran en sus grandes canoas y reman rápidamente hacia el *Tucán Volador*. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 286. Si no, pasa al 131.

210

El tiempo pasa mientras te deslizas de la conciencia a la inconsciencia. Pero finalmente tu temperatura desciende y te recuperas poco a poco. Cuando te sientes lo bastante fuerte, partís una vez más. Pasa al 68.

211

Continuáis marchando alrededor de la marisma, y en menos de una hora la habéis dejado detrás de vosotros. Pasa al 115.

212

Dejas el salón de juego y regresas a la posada, pero tienes la incierta sensación de que te están siguiendo. Miras a tu espalda, pero no puedes ver nada en la oscuridad. Entonces de repente escuchas el sonido de unos pasos pesados aproximándose con rapidez, y vislumbras una enorme silueta. Sólo cuando está casi sobre ti puedes ver sus rasgos salvajes, irregulares y bestiales, babeando con la saliva goteando por su barbilla. El Ogro ha sido enviado para recuperar el oro que has ganado.

OGRO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 10

Debes luchar contra este Ogro y su hacha en la calle oscura. Si ganas, registras al Ogro, pero no encuentras nada en la oscuridad. Decides regresar a la posada. Pasa al 50.

213

Al ser una persona honorable, mantienes tu palabra y dejas a tus diez hombres para que trabajen para los Hombres de las Colinas. Mientras dejas la aldea en solitario, te vuelves para despedirte de tus hombres, pensando que quizás se hayan salvado de un destino peor: un horrible final en la batalla contra las fuerzas de Agglax. Pero en tu interior sabes que ellos hubieran preferido morir en la batalla, y no puedes evitar pensar que les has defraudado. Réstate 2 puntos de SUERTE. Poniendo estos pensamientos en el fondo de tu mente, apresuras tus pasos y regresas con tu ejército. En media hora las tropas están en movimiento, dirigiéndose al sudeste después de cruzar el rio hacia Zengis. Pasa al 49.

214

El túnel es bastante oscuro y la temblorosa luz de tu vela no ilumina el suelo. Tus pies tropiezan con un cable oculto que activa una ballesta, montada en la pared del final del corredor. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 116. Si no tienes suerte, pasa al 383.

215

Cuando el barco pirata golpea al *Tucán Volador* una cuerda que sostiene una polea y un aparejo en las jarcias se suelta. La polea y el aparejo caen a cubierta, dejándote inconsciente en el proceso. Cuando te despiertas, te encuentras encadenado a un remo bajo la cubierta del barco pirata, después de que el *Tucán Volador* haya sido hundido. Como un esclavo de galeras, pasarás el resto de tus días tirando de un remo. Tu aventura ha terminado.

216

Treinta de tus valientes hombres yacen muertos o moribundos en el campo de batalla (reduce el tamaño de tu ejército en dicha cantidad en tu *Hoja de Aventura*). Los Trolls están intentando hacer retroceder a los bravos supervivientes, mientras Goblins y Orcos atacan los flancos implacablemente. Enfurecidos por la fiebre del combate, algunos de los Orcos y Goblins de la retaguardia están luchando entre ellos, tan impacientes como están por sentir el choque de los aceros. A tu derecha puedes ver a un Guerrero siendo atacado por ambos lados por dos Goblins. A tu izquierda, otro Guerrero está siendo aporreado en el suelo por un Troll de las Colinas. Si deseas ayudar al Guerrero de tu izquierda, pasa al 269. Si deseas ayudar al Guerrero de tu derecha, pasa al 62.

VIENTRE
GRANDE

217

Atraviesas la entrada y te encuentras en mitad de una multitud apelotonada de gente aplaudiendo. Algunos están de pie junto a la puerta, estirando el cuello para ver mejor lo que ocurre en el centro del granero. Otros están sentados en los bancos de una tribuna improvisada que se alza en las otras tres paredes. Te aprietas para pasar entre la multitud, para averiguar qué ocurre, hasta que llegas a una barrera circular de maderas, dentro de la cual hay dos hombres sentados a una mesa, uno en cada extremo, engullendo dos enormes tartas. El hombre de tu izquierda es tan absolutamente enorme que se ha cortado una media luna de la tabla de la mesa en el lado donde está sentado para poder llegar a su tarta. Es bastante viejo y completamente calvo, y tiene un monóculo colocado en su ojo izquierdo. Su grueso cuerpo parece aún más obeso por el ceñido leotardo negro que lleva con su nombre, "Vientre Grande", grabado con letras amarillas. Su oponente, un medio Orco también inmenso, parece pequeño en comparación. Un Enano, que te dicen que es el árbitro, está sobre la mesa entre ellos, asegurándose de que se comen todo el pastel, sin que nadie la tire al suelo. De repente, Vientre Grande se medio-incorpora y golpea el aire con ambas manos, y un gran aplauso se alza para celebrar otra victoria. El Enano llama al orden y luego anuncia el resultado. "*¡Damas y caballeros, el ganador de la competición de comer pasteles de rata y nabo es Vientre Grande!*" Otro aplauso resuena por la habitación antes de que el Enano pueda continuar. Cuando el sonido se apaga, proclama: "*Después de un descanso de cinco minutos, Vientre Grande desafiará a cualquiera a una competición de comer pasteles de pescado y crema. Todos los retadores, firmad aquí, por favor.*" Si quieres entrar en el concurso, pasa al 14. Si prefieres irte, pasa al 95.

218

Al otro lado de la calle ves otra tienda. La ventana está llena de cosas viejas, unas apiladas encima de otras: cajas, tarros, herramientas, vasijas, esculturas y curiosidades aparecen todas amontonadas como una pila de basura. Una señal de prestamista, algo desgastada, cuelga sobre la puerta. Si deseas entrar en la tienda, pasa al 287. Si prefieres continuar, pasa al 141.

219

La caverna se va estrechando en un pasadizo oscuro y frío. Gotas de agua caen desde el techo con un sonoro “plop” sobre los charcos del suelo, y ocasionalmente puedes oír la risa de una mujer que viene de muy lejos. El pasillo pronto termina en una bifurcación. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 17. Si deseas ir a la derecha, pasa al 121.

220

Es media tarde cuando ves jirones de humo levantándose en el aire contra el distante fondo de las inmóviles Montañas del Dedo de Hielo, extendiéndose hacia el este y el oeste tan lejos como te alcanza la vista. Los agudos ojos de los Elfos revelan que el humo sale de las chimeneas de las cabañas de una pequeña aldea que, supones, debe ser Claw. Decides ir a la aldea con sólo diez hombres para demostrar a los Hombres de las Colinas que no les deseas causar daño. Veinte minutos después, entras en la aldea, pero parece completamente desierta: no se ve ni un alma a la vista. Sólo el humo que sigue saliendo de las chimeneas te convence de que debe haber alguien cerca. La aldea consiste en treinta cabañas de madera colocadas en círculo alrededor de otra más grande, que supones que es un sitio de reuniones o de culto. Llamas pero nadie responde, y un temblor recorre tu espalda cuando te preguntas si es una trampa. Si quieres seguir llamando, pasa al 261. Si prefieres ordenar a tus Guerreros que desenvainen sus espadas, pasa al 86.

221

Caminas sin problemas durante cincuenta metros por el pasillo hasta llegar a una tosca señal en la pared que reza "*ENTREGA GENEROSAMENTE*". Bajo ella señal hay una gran caja de madera con un amplia hendidura en su tapa. Pon lo que desees en la caja antes de continuar por el pasillo. Pasa al 76.

222

La llave gira en la cerradura y puedes tirar de la pesada puerta hasta abrirla. Su interior está negro como el carbón, y no puedes ver nada más allá del marco. Tiras una piedra en la oscuridad, y la escuchas chocar mas abajo contra un suelo de piedra. Puedes:

Descender en persona con una cuerda	Pasa al 285
Hacer que baje un voluntario	Pasa al 25
Cerrar la puerta y abandonar el claro	Pasa al 315

223

"*Siento haber preguntado*" responde Enk, pareciendo indignado. Su expresión herida te hace preguntarte si estos vagabundos son en realidad tan duros como parecen. Quizás tengan información útil. Por tu cabeza pasa la idea de hablarles de tu misión antes de seguir enredándoles con más mentiras. Pero, ¿puedes confiar en un vagabundo? Si deseas hablarles sobre tu verdadera misión a pesar de todo, pasa al 395. Si prefieres decirles que tienes que irte, pasa al 311.

224

La dócil criatura sentada sobre tu hombre se despierta de su sueño en cuanto le das unos toquecitos suaves en la cabeza. Esperando que el Saltamontes tenga los poderes que el vendedor aseguró, intentas recordar los números que activa su invisibilidad. Si conoces el número, pasa a él. Si no lo recuerdas, pasa al 303.

225

Piensas en la oferta del Capitán Barnock, pero decides que merecerá la pena marchar hacia este, pues será más probable que puedas reclutar tropas en tierra. Te adelantas y atraviesas el campo abierto sin incidentes, siguiendo el río Kok hacia el este. A última hora de la tarde das la orden a tus tropas de descansar, y les permites que se sienten en la hierba, alta hasta la rodilla. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 58. Si no, pasa al 185.

226

Cuando coges el muñeco, un gas rojo brota de su boca y forma la palabra "*Agglax*" en el aire. Instintivamente sueltas el muñeco, que cae y se destroza contra el suelo. El gas surge de los restos rotos y llena el aire. Tiene un inmediato efecto asfixiante, y descubres que no puedes respirar. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Ordenas que todo el mundo se eche al suelo para evitar el gas que se alza en el aire. Cuando por fin se disipa, descubres que cinco Guerreros no volverán a levantarse (réstalos de tu *Hoja de Aventura*). Con los ánimos por los suelos, continuáis la marcha. Pasa al 134.

227

El tercer golpe del garrote del camarero te alcanza en un lado de la cabeza, dejándote inconsciente. Cuando recuperas la conciencia, estás tirado junto a una pila de basura en un callejón oscuro. Tu cabeza palpita de dolor y a la sensación de náusea que tienes en el estómago no le ayuda el hedor que desprende la basura. Afortunadamente, tu espada aún sigue en su vaina, pero si tenías algún pendiente o anillo, te han sido robados por los ladrones de "*El Dragón Negro*". Réstate 1 punto de SUERTE. Maldiciendo tu decisión de venir a Zengis, te pones lentamente en pie y te tambaleas fuera del callejón. Pasa al 382.

228

Prueba tu Suerte. Si eres Afortunado, pasa al 364. Si no, pasa al 260.

229

Levantas la tapa y descubres que la caja está repleta con las posesiones de un Goblin llamado Unmou. Un viejo diario escrito en lengua Goblin narra las aventuras y batallas de Unmou; esto te lo lee uno de tus Enanos, que aprendió Goblin durante los dos años que pasó en una mina de esclavos. El Enano lee la última entrada con preocupación en la voz: *"¡Fiddlestick Barmy, me voy a unir al ejército! Agglax está impaciente por que hagamos algunos fuegos. Todos estamos dispuestos, ansiosos por matar*." Sin embargo, no encuentras ni mapa ni pista alguna sobre dónde ha ido Unmou a unirse con Agglax. Sus otras posesiones son parte de una manta, un saquillo lleno de dientes, dos botes de arcilla, un par de sandalias de cuero, una bolsa de cáscaras, los cráneos de dos ratas, un ídolo de madera y un amuleto de cobre con la forma de un escarabajo en una cadena de cobre. El amuleto es lo único que parece interesante. Decide si deseas ponértelo o no al cuello, antes de liderar a tus tropas de nuevo hacia el norte. Pasa al 399.

230

230

Obigee abre el cajón de un armario y saca un libro de cubiertas de cuero. Abre el libro por una página marcada, y te lo ofrece. Hay ocho personas en el dibujo, todas vestidas con grandes impermeables. "*Ése soy yo*," dice orgullosamente, señalándose en el dibujo, "*y ése es nuestro capitán, Preece, el del sombrero gracioso. Spike es el que tiene el pelo de punta, y Euan el joven que se está quedando calvo antes de tiempo. Werewolf es el de barba, el hijo de Kwil es el del pelo largo, y la pareja de ahí son Klaal y su chica, Welz. Quizás un día podamos enfrentarnos al mismísimo Conner. Es el mejor de toda Allansia. Navega en el* Viejo Mundo *por todo el Océano del Oeste, pero su reputación es conocida por todos*. *Pero ya basta de hablar de mí. ¿Qué hay sobre usted?*"

Decides hablarle a Obigee sobre tu misión, y sus ojos se abren de asombro. "*Me temo que ya soy muy viejo para ayudarle en su causa*", dice antes de desaparecer en una habitación. Reaparece al poco tiempo, llevando una magnífica espada. "*Si esto no puede matar a un Demonio, nada podrá*", dice con una sonrisa. "*Déjeme la suya y puede quedársela.*" Examinas la espada y ves que tiene una factura impresionante; no dudas en hacer el intercambio. Añade 1 punto a tu DESTREZA. Obigee te da luego la llave de tu habitación, y te desea buenas noches mientras subes las escaleras. Pasa al 376.

231

La mosca azul vacila durante un segundo, pero luego se mueve sobre la mancha que escogió el pícaro. Has perdido la apuesta. Resta 1 punto de tu SUERTE y 50 monedas de tu *Hoja de Aventura*. El hombre mete el oro en su bolsa de cuero, con su cara aún inexpresiva a pesar de su repentina ganancia. Si deseas

preguntarle su nombre, pasa al 3. Si prefieres dejarle y moverte a otra mesa para sentarte con los tres vagabundos, pasa al 18.

232

Con tu espada bien sujeta en tu mano, caminas con cuidado por el túnel. La luz de la vela parpadeante se ha haciendo cada vez más intensa mientras te acercas. Una figura se pone a la vista, y te das cuenta de que es mucho más grande que un Goblin de las Cloacas: es un hombre, que lleva una alabarda y un escudo, y está hablando consigo mismo. Cuando te ve salir de las sombras a la luz de la vela, se detiene y dice: "*¿Has visto a algún Goblin de Cloaca pasar por aquí?*" Le hablas sobre los dos han intentado robarte. "*Bien. Iré a cortarles las orejas para poder cobrar mi recompensa. Ése es mi trabajo, ¿sabes? Zengis tenía un montón de problemas con sus Goblins de Cloaca, pero no hay muchos que quieran bajar ahí para despejar los túneles. Me has hecho un favor, ¿puedo hacer algo por ti para compensarte?*" ¿Le preguntarás si sabe algo de las Cuevas Piedra Estelar (pasa al 99) o le pedirás que te venda su casco por 5 Monedas de Oro (pasa al 201)?

233

Escuchas el estruendoso sonido de un golpeteo tras los arbustos de la izquierda del camino. Si quieres investigar, pasa al 176. Si no, continúa por el 15.

234

Unas pocas millas río arriba, pasáis junto a un hombre barbudo con el pelo alborotado, de pie en la orilla norte. Está vestido con pieles de animal y está moviendo los brazos hacia vosotros, haciéndoos

gestos para que os detengáis. Si deseas detener el barco junto al hombre para investigar, pasa al 298. Si prefieres continuar navegando, pasa al 203.

235

Apenas has caminado diez metros por el pasillo cuando el suelo repentinamente cede bajo tus pies. Has activado una trampa, y caes boca arriba por un pozo de sesenta metros de profundidad, aterrizando sobre una cama de espantosas púas de acero. Atravesado como un alfiletero, mueres instantáneamente.

236

La boca de Agglax se abre como si fuera a reír, pero no escuchas ningún sonido de risa. En su lugar, un chorro de gas congelador se dispara desde su boca, rodeándote por completo. En apenas segundos eres congelado ahí donde estás, un trofeo para el victorioso Agglax.

237

Antes de que pueda recuperarse, doblas los brazos de Vince en una presa detrás de su espalda. Incrementas la tensión hasta que de repente grita, "*¡Me rindo!*". Sueltas sus brazos y le ayudas a ponerse de pie. Se frota los hombros y dice, "*Extraño, eres un digno campeón. Ahora tienes quince Hombres de las Colinas a tu servicio.*" Veinte minutos más tarde, una vez los Hombres de las Colinas han recogido sus pertenencias y armas, partís para reuniros con tu ejército, agradecido con la seguridad que el entretenimiento ha merecido la pena. Pasa al 104.

238

Tu grupo entra en la aldea con las espadas listas, y os encontráis con los horribles restos de muchos Elfos del Bosque, brutalmente masacrados sin duda alguna por los siervos de Agglax. Mirando por la zona, te fijas en una pequeña estatua de bronce colocada sobre un pedestal frente a la cabaña mas grande de la aldea. Si deseas

coger la estatua, pasa al 168. SI prefieres regresar con tu ejército, pasa al 88.

239

Con una antorcha ardiente entre tus dientes, bajas hasta la oscura caverna. La bestia desconocida continúa desgarrando a su víctima. Corres directamente hacia el túnel y tienes la espantosa visión de una enorme bestia peluda engullendo lo que queda del Elfo. La sangre chorrea entre sus fauces cuando gira en tu dirección. Enarbolando tu espada, cargas contra el brutal Oso Nandi.

OSO NANDI	DESTREZA 9	RESISTENCIA 11

Si ganas, pasa al 362.

240

La cola del escorpión oscila sobre su cabeza y clava en ti su venenoso aguijón. El veneno es de efecto rápido y comienzas a sentirte extremadamente enfermo y febril. Réstate 4 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Te tambaleas hacia un callejón y encuentras un escondite detrás de unos barriles, donde puedes tumbarte.

Algún tiempo después, te levantas y descubres que puedes volver a andar, así que vas en busca de una taberna. Pasa al 52.

241

Frente a vosotros un puente de madera cruza el abismo, pero puedes ver que está vigilado por cinco Caballeros a caballo. Cuando los Caballeros te ven, dos de ellos desmontan y caminan hacia el puente, cada uno llevando un hacha. Listos para cortar las cuerdas de seguridad, permanecen con sus hachas levantadas sobre sus cabezas. Los otros tres Caballeros, aún montados, levantan los visores de sus cascos y hablan por turno de izquierda a derecha."*Soy Sir Pierce*", "*Soy Sir Dean*", "*Soy Sir Trevor*". Aquel que se presentara como Sir Dean continúa. "*Somos los guardianes del Puente Retorcido. Si deseáis cruzarlo, debéis contestar una pregunta*". Si quieres oír la pregunta, pasa al 248. Si prefieres atacar a los Caballeros, pasa al 148.

242

Buscando entre las posesiones de los Orcos encuentras 10 Monedas de Oro y algunas armas extra para tus hombres. Después de haberlas distribuido, sales del bosque para unirte al resto de tus tropas. Pasa al 295.

243

Mientras cortas las cortas las cuerdas que la atan, la Elfa comienza a sollozar, "*Gracias, gracias por salvarme la vida. He sido entrenada en poderes mentales y esperaba que pudiera crear una barrera que desviaría la espada, pero no estaba segura de poder hacerlo. Me hubiera gustado poder practicar primero con algo menos afilado que una espada, pero mis captores no me dieron otra posibilidad.*" Recupera la compostura, se saca un anillo del dedo y te lo ofrece, diciendo. "*Por favor, toma este anillo como muestra de mi gratitud. Te traerá suerte.*" Si deseas coger el anillo, pasa al 270. Si prefieres rechazar su regalo educadamente, recuperar tu mochila si las has lanzado y reunirte fuera con tus hombres, pasa al 211.

244

Los guerreros sueltan sus armas y tiran de los brazos del Hombre Roca. Pero su fuerza es antinatural, e incrementa la presión sobre tu pecho, que finalmente se hunde como una jarra de hojalata. Tu aventura termina aquí.

245

Después de darle el oro, el viejo te ofrece el cuervo y dice: "*Ahora, Billy, quiero que seas un buen amigo para tu nuevo dueño*." Con el cuervo colocado sobre tu hombro, dejas la tienda. En cuanto estás fuera, el viejo cierra la puerta y cuelga un cartel de "*CERRADO*" en el escaparate. Caminas por la calle y decides hablar con tu nueva mascota. Le pides al cuervo que te sugiera algún sitio interesante donde ir. El cuervo de repente se echa a volar, da vueltas sobre ti y grazna: "*¡El Bosque Tenebroso! ¡Te veo allí!*". Luego grazna de nuevo, más fuerte, como riéndose, y se alza al cielo, desapareciendo tras los tejados de Zengis. Furioso, regresas a la tienda y golpeas la puerta, pero no hay respuesta. Molesto con tu estupidez por comprar el cuervo, continúas solo por la calle. Pasa al 218.

246

Un tridente plateado pasa sobre tu cabeza y se clava en un mástil a tu espalda. Una ágil figura sale corriendo desde detrás de los barriles y se lanza al agua saltando la borda del barco, haciendo el más silencioso de los chapuzones. Miras sobre la borda, pero no ves ninguna cabeza sobre la superficie del agua. Quien quiera o lo que quiera que te ha atacado debe ser un excelente buceador.

Caminas hacia los barriles, y descubres unas acuosas huellas palmeadas. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 43. Si no, pasa al 375.

247

Atado por una larga correa de lianas, el Blog camina lentamente frente a ti, abriéndose camino entre los matorrales y los árboles. Ordenas a los demás miembros de la partida de caza que regresen con el ejército principal y esperen tu regreso. El Blog aligera su paso y te dirige hacia una enorme estatua , cubierta de musgo, que se alza misteriosa entre los árboles. Es la estatua de un rey desconocido, en una pose extraña: un brazo está extendido con el puño apretado, y el otro aunque también extendido tiene un dedo señalando. Al acercarte para examinar la estatua, el Blog alcanza un cuchillo oculto junto a la estatua y corta sus ataduras. Escuchas un ruido entre los matorrales, pero ya es demasiado tarde: el Blog ha desaparecido. Estás intrigado por la estatua, sin embargo, y te das cuenta de una zona más clara en la piedra del dedo extendido. Supones que aquí había colocado un anillo. Si tienes un anillo de oro y deseas ponerlo en el dedo, pasa al número inscrito en el anillo. Si no tienes el anillo, o no deseas ponerlo en el dedo, pasa al 189.

248

"*Somos Caballeros Blancos y luchamos del lado del Orden*" dice Sir Dean en voz alta. "*Si queréis probarnos que también estáis del lado del Orden y que sois merecedor de nuestra ayuda, debéis contestar esta pregunta. ¿Cuál de los tres pupilos estrella que entrenó en la escuela del Gran Mago de Yore fue el hijo de un sacerdote llamado Salamonis?*". ¿Qué respondes?

Yaztromo	Pasa al 174.
Nicodemus	Pasa al 291.
Pen Ty Kora	Pasa al 391.

249

Miras confiado cómo el camarero te rellena la jarra. Te la llevas de nuevo a los labios y te tragas la horrible Cerveza del Diablo de un trago. Mientras te pones de pie y te diriges a una de las mesas, la habitación de repente comienza a girar y ves todo duplicado ante tus ojos. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al 61. Si es mayor, pasa al 157.

250

"*Eres muy observador, amigo mío*", dice el Oráculo. "*Ahora, la prueba final. Deseo que realices algo de magia para mí. Puedes escucharme, mas no puedes verme. Creo que podríamos ser iguales. ¡Hazte invisible!*". Si tienes una mascota Saltamontes, pasa al 224. Si no posees dicha criatura, pasa al 108.

251

No encuentras nada de interés en los cuerpos de los Goblins de las Cloacas. Si quieres descender por el túnel hacia las alcantarillas bajo el callejón, pasa al 31. Si deseas inspeccionar los barriles, pasa al 137.

252

Media hora más tarde, ves unas figuras entrar en el claro por el lado contrario al que estáis. Dos Enanos, con sus manos atadas a la espalda y sus cuellos unidos por un poste ahorquillado en ambos extremos, son empujados hacia la roca por un grupo de Hobgoblins. Cuentas quince en total. Uno de los Enanos es liberado del poste del cuello, y luego obligado a arrodillarse. Si cabeza es colocada sobre la roca, mientras otro Hobgoblin se acerca con un hacha de dos cabezas. Para evitar la ejecución, te lanzas al claro con 25 de tus Guerreros. Lucha una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 191.

253

El escorpión no te pica, y rápidamente sacudes tu mano para deshacerte de él. Piensas en todos los problemas que ya has tenido en Zengis, y decides no entretenerte más en tu plan de encontrar una taberna. Pasa al 52.

254

Corres tras Agglax y pronto le alcanzas, mientras avanza torpemente con su larga túnica por el suelo cubierto de cadáveres. Le llamas y se detiene de golpe, mirándote con sus ojos penetrantes. Debes recitar el cántico para activar el cristal. Pasa al número indicado en la rima. Si no la conoces o la has olvidado, pasa al 79.

255

"*Estoy dispuesta a regatear*", dice Max, "*pero decidamos la tarifa luchando con estas espadas de madera. Si te alcanzo primero en el pecho, el precio subirá a 300 Monedas de Oro. Si me golpeas a mí primero, la tarifa será de 100 Monedas de Oro.*" Si deseas luchar contra Max, pasa al 41. Si cambias de opinión y pagas el precio inicial que pedía, pasa al 124.

256

Antes de que puedas golpear con tu espada, el Aplastador del Lodo de repente se desliza hacia delante. Eres aplastado por la enorme masa de la bestia y empujado bajo el agua. Forcejeas durante unos momentos, pero te quedas sin aire. Tu aventura ha terminado.

257

Con una mano sosteniendo el escudo sobre tu cabeza, y con tu hacha en la otra, comienzas a talar el árbol. Dándose cuenta de lo que está ocurriendo, el Blog intenta saltar a las ramas de otro árbol. Pero la rama se rompe bajo su peso y el Blog cae al suelo con un sordo estruendo. Antes de que pueda recuperarse, atas sus manos a la espalda con unas lianas. Comienzas a hacerle preguntas sobre su pueblo y sobre Agglax, pero el Blog sólo comprende unas pocas palabras de la lengua humana y no puede responder. ¿Qué quieres hacer?

Matas al Blog Pasa al 29.

Gesticulas para que entienda que quieres tesoros Pasa al 247.

Decides liberarle Pasa al 169.

258

Ordenas a tus hombres permanecer ocultos tras las bordas del barco, para que no espantar a los Incursores. Unos ganchos de abordaje son lanzados desde las canoas, y los Incursores comienzan a trepar por las cuerdas, aullando y gritando. Cuando llegan a la cubierta, son recibidos por veinte arqueros Elfos apuntándoles con sus flechas. Diez son capturados sin luchar antes de que los otros se den cuenta de lo que está ocurriendo y salten al agua para volver a sus canoas. Ofreces a los diez asaltantes la posibilidad de servir en tu ejército o enfrentarse a la esclavitud bajo el mando del Capitán Barnock. Tienen poca elección y aceptan tu oferta inmediatamente. Coges de su líder un escudo particularmente bueno y te lo colocas en el brazo (añade 1 punto a tu DESTREZA). Así, con algunas inesperadas incorporaciones a tu ejército (añade 1 punto de SUERTE), ordenas al Capitán Barnock que continuéis el viaje. Pasa al 309.

259

Las bolsas que los Garks llevan atadas en sus cinturones están llenas de baratijas sin valor. Pronto os reunís con el resto de tu ejército, y continuáis adentrándoos en el bosque. Pasa al 180.

260

Pasada media hora de ser mordido por el Hombre Lobo, comienzas a tener fiebre. Con horror te das cuenta de que es el primer síntoma de la licantropía, la terrible enfermedad que transforma humanos en hombres bestia. Desesperado, despiertas a todos tus hombres

esperando que alguno pueda tener algo de belladona. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 127. Si no, pasa al 51.

261

Gritas una vez más, diciendo que habéis venido en paz, y que deseas contratar hombres en tu ejército para luchar contra Agglax. De repente, un hombre de aspecto vigoroso y pelo largo salta desde el tejado de una de las cabañas, aterrizando diez metros delante de ti. "*Soy Vine, líder de los Hombres de las Colinas. Queremos unirnos a tu ejército, pero no queremos oro en pago. Debes demostrarnos que eres un auténtico líder. Debes luchar contra mí. Si ganas, yo y catorce de mis mejores hombres te serviremos. Si pierdes, no tendrás nada, y aunque tú serás libre de irte, los diez hombres que te acompañan deberán trabajar para nosotros un mes.*" Si deseas combatir contra Vine, pasa al 307. Si prefieres dar la orden de desenvainar las espadas para demostrar a Vine que no tienes tiempo para su sugerencia, pasa al 86.

262

El ejército marcha hacia el este por la orilla del río hasta que llegáis a un puente de madera. Cruzáis sin problemas, y el río pronto queda atrás mientras avanzáis hacia el sur, cruzando las Llanuras Paganas. A última hora de la tarde habéis dejado muchas millas a vuestras espaldas, y das la orden de parar, permitiendo que tus Guerreros beban en un pozo. Pero sin que lo sepas, el agua ha sido envenenada por uno de los espías de Agglax, y muchos de tus Guerreros comienzan a caer enfermos. En menos de una hora, la mitad de ellos están demasiado enfermos como para continuar. Si deseas esperar que se recuperen, pasa al 75. Si prefieres dirigirte al sur con quince Guerreros escogidos de entre los que aún están bien, pasa al 296.

263

"*Eres realmente desafortunado, por lo que me veo en la obligación de hacerte una pregunta que puedes encontrar un poco oscura*" continúa el Oráculo. "*He estado fascinado por el mar y la navegación, y una vez conocí a un hombre llamado Obigee. Vive en Zengis y trabaja en una posada. ¿Quizás te quedaste allí? Le gustan las carreras y navega en el* Harem*. Pues bien, ésta es la cuestión. ¿Cuántos hombres viajan a bordo del* Harlem*?*" Si conoces la respuesta, pasa a dicho número. Si no la conoces, pasa al 108.

264

Engulles el líquido y esperas que ocurra algo. Primero, tus manos y pies comienzan a hormiguear, luego todos tus miembros parecen debilitarse. Tu espada parece más pesada en tu mano, y un cansancio repentino hace que te sientes. Has tomado una Poción de Debilidad. Réstate 2 puntos de DESTREZA, 3 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de SUERTE. Incapaz de sacudirte el malestar, te embolsas el oro y vuelves a la calle principal para seguir explorando Zengis. Pasa al 382.

265

265

Te lanzas entre la maleza y ves movimiento en los arbustos frente a ti. Ordenando a tus Guerreros que se dispersen para que seáis un blanco menos fácil, corréis hacia los matorrales. De repente, una pequeña criatura de piel marrón surge de los arbustos delante tuyo, apuntándote con una larga cerbatana. Le reconoces como un Blog por su cabeza de perro y las cabezas reducidas que cuelgan de su cinturón. Infames por cocinar carne humana en enormes calderos, los Blogs son odiados y cazados por todas las razas de humanos. Un solo segundo más tarde, un dardo envenenado está volando hacia ti Si tienes un escudo, pasa al 73. Si no llevas un escudo, pasa al 330.

266

La luz se apaga con rapidez mientras la villa de Karn aparece ante vosotros. El pueblo es una parada bien conocida para viajeros, y es el último asentamiento humano en muchas millas. Abarca una cincuentena de edificios, la mayoría de los cuales son tabernas, almacenes y casas de juego. Llevas a tus hombres a una posada y les dices que coman bien y se acuesten temprano, pues deseas partir con la primera luz del alba. Decides darte un paseo por el pueblo después de hacer comido. Si deseas entrar en la taberna "*El Cerdo Azul*" para encontrar un guía, pasa al 357. Si prefieres ir a una casa de juego, pasa al 100.

267

Reaccionas demasiado lento y eres golpeado por un tridente de plata. Tira un dado. Si sacas 1-3, pasa al 397. Si sacas 4-6, pasa al 170.

268

Pronto llegas a otro cruce. Si quieres torcer a la izquierda, pasa al 338. Si deseas seguir recto, pasa al 102.

269

Otro Troll de las Colinas de la vanguardia levanta una enorme roca y te la arroja mientras acudes en ayuda del Guerrero herido. Si tienes a Laas de los Norteños contigo, pasa al 288. Si no le tienes en tu ejército, pasa al 23

270

Coges el anillo y debido a su pequeño tamaño lo colocas en tu meñique. De repente la Elfa comienza a reírse, pero es una risa siniestra. Comienza a tirarse de las orejas y ves que se arranca la piel de la cara, revelando una horrible calavera de ojos verdes inyectados en sangre. Deja caer la máscara al suelo y camina hacia ti, con la boca muy abierta. Intentas sacar tu espada, pero descubres que eres incapaz de moverte. Con terrible ferocidad, ella comienza a morderte la garganta, como suelen hacer las Brujas Embaucadoras. Tu aventura ha terminado.

271

Cuando llegas a la cárcel, el carcelero te mira atentamente mientras los guardias explican por qué has sido arrestado. "*Dejad que el aventurero se vaya*", Dice el carcelero, ante tu sorpresa. "*He oído rumores sobre Agglax, y he visto el ejército acampado fuera de Zengis con mis propios ojos.*" El guardia se hace a un lado para dejarte el camino libre para irte. Te apresuras a salir de la cárcel y cruzas la calle hacia una taberna que viste cuando ibas a la cárcel. Súmate 1 punto de SUERTE y pasa al 78.

272

Te derrumbas sobre la mesa, boqueando en busca de aire. Pierdes la conciencia y la muerte te llega rápido. Mientras la multitud se mueve para ver qué ha ocurrido, una figura encapuchada se

marcha en silencio por una puerta lateral. Agglax será agradecido con su asesino.

273

Caminas con cautela, esperando que algún tipo de trampa se active en cualquier momento. Pero no ocurre nada, y puedes continuar por el pasillo, que termina en otra bifurcación. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 372. Si deseas ir a la derecha, pasa al 393.

274

Menos de una hora después, la tierra se vuelve más esponjosa bajo tus pies, y ves que estáis marchando directos hacia una marisma. Si deseas caminar dentro de la marisma, pasa al 199. Si prefieres coger el largo camino que la rodea, pasa al 342.

275

Después de limpiar de tu espada el icor pegajoso de la araña, echas un vistazo por la cueva. Oculto en una pila de escombros, encuentras una caja de plata con una estrella fugaz grabada en su tapa. Al agitarla, algo suena en su interior. Si deseas abrir la caja, pasa al 398. Si prefieres dejarla donde está, volver al camino y continuar, pasa al 181.

276

La multitud que ha visto la pelea de la taberna no parece satisfecha con el resultado. Decides largarte rápidamente por la puerta antes de que se pongan desagradables. Corres a la calle, cerrando la puerta de la taberna de un portazo a tu espalda, y continúas sin detenerte. Pasa al 382.

277

Los piratas no prestan atención a la bandera de rendición y desde luego no tienen reputación de ofrecer piedad. Su barco se abalanza

sobre el *Tucán Volador* a toda velocidad, embistiéndolo por el centro. Sales volando por el impacto. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 384. Si no, pasa al 215.

278

No mucho después de medianoche, le despierta el inquietante sonido de lobos aullando. Incapaz de dormir, decides levantarte y averiguar si los guardias han visto algún lobo. Puedes ver algo del bosque iluminado por la luz lunar, y repentinamente percibes una figura oscura moviéndose entre los arbustos. Sorprendiendo a un guardia por la espalda, el Hombre Lobo levanta su cabeza y aúlla al cielo nocturno antes de saltar sobre el guardia. Desenvainando tu espada, corres en su ayuda. Si llevas puesto el diente del Yeti, pasa al 70. Si no lo llevas, pasa al 374.

279

Te despiertas por la mañana con un cielo despejado, brillante y azul que parece contradecir por completo la amenaza que pende sobre Allansia. Tu ejército pronto está de nuevo en marcha, y en una hora las torres y tejados de Zengis aparecen a la vista. Nombras a un fornido Guerrero llamado Lexon tu segundo al mando; le ordenas que dirija a tus hombres a un terreno fuera de las murallas de la ciudad y acampen allí. Quieres que no se metan en problemas, y que estén bien alimentados y descansados para la marcha del día siguiente. Le dices a Lexon que pasarás la noche en Zengis para reclutar más hombres y quizás averiguar algún rumor sobre Agglax, el Demonio de la Sombra. Prometiendo volver al mediodía del día siguiente, caminas hacia Zengis y entras por la ciudad atravesando las puertas principales. Decides dirigirte a la taberna más cercana, un lugar donde esperas encontrar tanto guerreros como rumores. Mientras caminas por la estrecha calle entre las viejas casas de madera, de repente ves un anillo de oro tirado en un canal. Si quieres cogerlo, pasa al 292. Si prefieres seguir buscando una taberna, pasa al 52.

280

La pared vuelve a deslizarse a tu espalda y te sientes súbitamente atrapado. Más adelante por el túnel descubres un pedazo de papel en el suelo. Si deseas cogerlo y leerlo, pasa al 343. Si prefieres continuar, pasa al 166.

281

Cortas el saquillo del cinturón del Hombre del Hacha y lo metes entre tus ropas mientras los guardias se acercan, con sus lanzas apuntándote al pecho. Te interrogan, y les hablas de tu misión y describes cómo el Hombre del Hacha intentó robarte. Se miran el uno a otro, inseguros de creerte. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 163. Si no, pasa al 324.

282

Escuchas unos terribles gritos a tu espalda, y descubres que cinco de tus Guerreros han caído hacia sus muertes al pisar una trampa de foso, sin duda cavada por los siervos de Agglax. Maldiciendo su nombre, continuáis hasta llegar al borde este del bosque, justo cuando comienza a anochecer. Decides acampar bajo la protección de los árboles. Mirando el cielo estrellado ahora que es, por fin, otra vez visible, ves que hay luna llena. Decides colocar guardias adicionales, previniendo la presencia de licántropos. Pasa al 278.

283

Retrocedes y la flecha se clava en el suelo, sin alcanzarte por centímetros. Seis Arqueros de pensamiento rápido cargan sus arcos y lanzan sus flechas tanto al Wyvern como al Goblin, mientras se alzan de nuevo a los cielos. Tira un dado. Si sacas 1 o 2, pasa al 109. Si sacas entre 3 y 5, pasa al 9. Si sacas un 6, pasa al 326.

284

Si aún no lo has hecho, puedes bajar a la alcantarilla (pasa al 31), o puedes salir del callejón y continuar por la calle (pasa al 177).

285

Con una antorcha encendida entre tus dientes, desciendes por el oscuro pozo. Llegas al suelo de una enorme cámara de piedra, en la que hay un fuerte olor a deposiciones de animal. La cueva está vacía salvo por un túnel que sale de ella. Si deseas entrar en el túnel, pasa al 345. Si prefieres subir de nuevo por la cuerda y dejar el claro, pasa al 315.

286

La bola de fuego silba entre los mástiles, y aterriza inofensivamente en el río. Pasa al 21.

287

Dentro de la tienda eres saludado por una amigable anciana que se presenta como Bonny. "*Echa un vistazo, hay un precio para todo lo que puedas ver*", dice con voz alegre. Dos de las paredes están cubiertas con estanterías que van del suelo al techo, repletas de objetos reunidos durante años, la mayoría cubiertos con una fina capa de polvo. Pasas la mirada por las estanterías y encuentras varias cosas que podrían ser interesantes, cada una con su propia etiqueta indicando el precio:

Un búho de latón	10 Monedas de Oro
Una linterna de cobre	5 Monedas de Oro
Un casco	10 Monedas de Oro
Una caja de marfil	5 Monedas de Oro
Un jarrón verde	20 Monedas de Oro

Compra alguno, ninguno o todos estos objetos y paga a Bonny por tu compra, antes de dejar la tienda y continuar por la calle. Pasa al 141.

288

De pie cerca de ti, el norteño ve al Troll de las Colinas justo cuando va a arrojar la roca. Se lanza de cabeza para empujarte fuera del camino de la roca volante. Caes al suelo. Al mirar a tu espalda, ves a Laas sonriendo, con sus brazos rodeando aún tus piernas. Después de agradecérselo, te lanzas sobre el Troll de las Colinas que sigue aporreando al Guerrero.

TROLL DE LAS COLINAS	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 379.

289

Pronto llegas al Wyvern y al Goblin, pero descubres que ambos están muertos. Un registro de los bolsillos del Goblin revela una cuerda de arco y cinco cabezas de flecha, que no tienen utilidad para ti. Consciente de que Agglax podría enviar más posibles asesinos, das la orden de continuar a Claw, pero con tus tropas en una formación más cerrada. Pasa al 220.

290

El Hombre Árbol es demasiado poderoso para morir, pero con sus dos ramas principales muy dañadas se retira hacia la profundidad del bosque. El explorador no parece tener heridas importantes; Le ayudas a ponerse en pie y medio cargas con él de regreso con tu ejército. Les das la orden de dirigirse hacia el sur y, en menos de media hora, podéis volver a encaminaros hacia el este sin mucha dificultad. Pasa al 180.

291

"*Estáis equivocado*", dice secamente el Caballero. "*Retroceded por donde habéis venido*". Si deseas hacer que tu ejército dé la vuelta y marche hacia el sur por el borde del barranco, pasa al 327. Si prefieres atacar a los Caballeros, pasa al 148.

Examinas el anillo y ves que tiene inscrito el número 45. De repente notas unos golpecitos en el hombro, y al darte la vuelta te encuentras con un enorme hombre calvo, mirándote furioso. Una fea cicatriz cruza su cara desde su oreja izquierda hasta la parte inferior de su mejilla derecha. Sus abultados músculos aprietan su túnica de cuero negro, y te das cuenta con rapidez que está blandiendo un hacha de guerra. Un hacha arrojadiza está atada a su pierna. Te señala a la cara con un dedo amenazante y gruñe: "*Ése es mi anillo, extraño. Dámelo o muere.*" Te das cuenta de sus gordos dedos son demasiado grandes para el anillo, y decides que obviamente debe estar mintiendo. ¿Qué vas a hacer?

Le entregas el anillo Pasa al 333.

Huyes calle abajo Pasa al 126.

Luchas con el Hombre del Hacha Pasa al 150.

293

Tus reflejos relampagueantes te permiten coger la daga voladora. Una figura encapuchada se aleja de la multitud, y sale por una puerta lateral antes de que nadie pueda cogerle. Te das cuenta de que sería una pérdida de tiempo darle caza, puesto que sin duda te enfrentarás a muchos otros servidores de Agglax antes de poder concluir tu misión. Así, contratas a diez Guerreros por 100 Monedas de Oro; les dices que se reúnan con Lexon en tu campamento de fuera de la ciudad. Con tu reclutamiento terminado, vuelves de nuevo al exterior. Pasa al 95.

294

No encuentras sentido a la nota, y después de doblarla y meterla en tu mochila, continúas por el túnel. Pasa al 166.

295

El resto del día transcurre sin incidentes; en cuanto la luz comienza a ocultarse, buscáis un lugar para acampar durante la noche. Pronto encuentras un sitio adecuado junto al río, y antes de que pase mucho tenéis un fuego ardiendo y se escogen cocineros que se ponen a asar cerdos salvajes. Todos comen bien, satisfaciendo su gran apetito de la larga marcha del día. Después de colocar seis guardias para la guardia nocturna, te retiras a dormir. No mucho después de la medianoche, el ulular de un búho te despierta. La luna está casi llena y, sintiéndose muy despierto, decides ir a comprobar a los guardias. Caminas por la orilla hasta que ves al primer guardia, con su lanza apuntando al cielo. Antes de llegar a él, sin embargo, ves alarmado dos oscuras figuras trepando silenciosamente desde el río. Se deslizan por la orilla hacia el guardia y ves que llevan tridentes, ¡el arma favorita de los Hombres Pez! Avisas al guardia mientras corres para ayudarle. Mientras cargas, ves que los atacantes son definitivamente Hombres Pez, con sus escamas y sus inconfundibles cabezas bulbosas. Corres hacia el más cercano, y el guardia levanta su lanza contra el otro.

HOMBRE PEZ	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si ganas, pasa al 16.

296

Dos horas después, distingues una figura solitaria caminando lentamente hacia ti. Pronto puedes ver que se trata de una anciana, que cojea ayudada por un bastón de madera como apoyo. Cuando te acercas a ella, levanta su mano y dice con voz ronca "*Concédeme la merced de una Moneda de Oro*". Si deseas darle

una Moneda de Oro, pasa al 156. Si prefieres continuar sin detenerte, pasa al 38.

297

"*Lo lamento muchísimo, pero soy incapaz de responder tus preguntas, pues has fallado en satisfacerme. Adiós.*" Los ojos de la talla se cierran de nuevo y te quedas preguntándote qué hacer a continuación. Oyes un sonido deslizante a tu espalda. Miras allí para ver cómo una parte de la pared se ha abierto. Parece que no tienes otra alternativa que introducirte en el túnel que ha aparecido. Pasa al 280.

298

Os dirigís a la orilla norte para averiguar qué quiere el hombre harapiento. Mientras os acercáis, otros nueve hombres salen de entre los arbustos pero no levantan sus armas. El que os hizo señas deja caer sus brazos y grita: "*Saludos, extraño. Yo y mis amigos Norteños hemos oído hablar de vuestra noble misión, y queremos unirnos a vuestro ejército. Por 10 Monedas de Oro por cabeza lucharemos a vuestro lado, hasta la muerte si el deber lo exige.*" Si quieres contratar a los Norteños, pasa al 30. Si prefieres rehusar su oferta y continuar sin ellos, pasa al 203.

299

Dos horas después regresas al pozo, donde tus tropas ya están completamente recuperadas y listas para partir. Os dirigís hacia el este y, después de cruzar uno de los afluentes del Río Kok, llegas al límite del Bosque de los Demonios. Árboles oscuros y retorcidos se

alzan formando una muralla amenazante. Si tienes a Thog contigo, pasa al 36. Si no tienes a Thog, pasa al 158.

300

De regreso en el callejón, piensas qué vas a hacer ahora. Si aún no lo has hecho, puedes registrar los barriles (pasa al 137), o puedes regresar por el callejón hasta la calle y girar a la izquierda (pasa al 177).

301

La boca de Agglax se abre como si fuera a reír, pero no escuchas ningún sonido de risa. En su lugar, un chorro de gas congelador se dispara desde su boca, rodeándote por completo. En apenas segundos eres congelado ahí donde estás, un trofeo para el victorioso Agglax.

302

El hacha te acierta en la parte de atrás de tu muslo y envía un dolor agudo por tu pierna. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA. Incapaz de correr, te sacas dolorosamente el arma mientras el Hombre del Hacha se echa sobre ti. Se burla de ti, girando su hacha de batalla en el aire dibujando una figura de ocho. No tienes más opción que luchar contra él.

HOMBRE DEL HACHA	DESTREZA 8	RESISTENCIA 8

Durante este combate, reduce tu DESTREZA en 1 debido a tu herida. Si ganas, pasa al 101.

303

Completamente visible, permaneces ante la cabeza de piedra gritando números. “*Sólo se permite un intento*” dice solemnemente el Oráculo. Pasa al 108.

304

La flecha del Goblin te atraviesa el pecho con mortal eficacia a tan corta distancia. Tu aventura ha terminado.

305

Has tenido la suerte de evitar la mordedura del Hombre Lobo, pues habrías podido contraer la licantropía, esa terrible enfermedad que convierte a los humanos en criaturas bestiales. El resto de la noche transcurre sin incidentes, y por la mañana diriges a tus tropas fuera del bosque, hacia la nueva llanura. Pasa al 323.

306

La mochila falla la espada por poco, choca contra la pared más alejada y cae al suelo. El impacto empuja una de las tablas del suelo y suelta el cordón que sostiene la espada. Cae directa hacia la Elfa pero, para tu sorpresa rebota sobre su estómago. “*Desátame*”, suplica, “*Y te lo explicaré*”. Si deseas liberarla, pasa al

243. Si prefieres dejar a esta extraña Elfa, recuperar tu mochila y volver con tus hombres en el exterior, pasa al 320.

Mientras desabrochas tu espada, los hombres de Vine aparecen de la nada y forman un círculo alrededor de vosotros dos. Tus propios hombres se unen al círculo para animarte. Vine se agacha con los brazos extendidos, mientras sus ojos atentos te miran con intensidad. Da un paso a un lado, amaga un salto, y luego sigue el borde del círculo humano paso a paso. Le sigues con los ojos, intentando permanecer relajado, preguntándote si dará el primer paso. Si quieres hacer el primer movimiento lanzándote por las piernas de Vine, pasa al 194. Si prefieres esperar y dejar que Vine haga el primer movimiento, pasa al 67.

308

Tu pie izquierdo pisa una serpiente oculta y, como es natural, se defiende clavando sus dientes en tu tobillo. La mayoría de las serpientes del Bosque de los Demonios son venenosas, y ésta no es una excepción. Resta 4 puntos de tu RESISTENCIA. Si sigues vivo, pasa al 162.

309

Navegáis sin incidentes durante otra hora cuando alguien avista un tronco flotando rio abajo, con un hombre tumbado encima, cara abajo e inconsciente, con sus extremidades colgando en el agua. Si deseas rescatar al hombre, pasa al 119. Si prefieres seguir navegando sin deteneros, pasa al 234.

310

Veinte minutos después llegáis al final del barranco, y podéis dirigiros de nuevo hacia el este. *Prueba tu Suerte*. Si eres Afortunado, pasa al 186. Si no, pasa al 282.

311

Sin desear verte envuelto en una conversación inútil, te levantas y les dices a los vagabundos que sabes exactamente dónde vive tu primo, y que te tienes que ir ya. Sin aguardar su respuesta, dejas la taberna para explorar Zengis un poco más. Pasa al 382.

312

Llegas a un camino que ha sido despejado cortando la vegetación. Va de norte a sur. Ahora puedes...

...continuar hacia el este.	Pasa al 349
...ir por el camino hacia el norte.	Pasa al 233
...ir por el camino hacia el sur.	Pasa al 6

313

Tus pérdidas son malas, pero podrían haber sido peor. Cinco Guerreros y cinco Elfos murieron a bordo del *Tucán Volador*, y cinco Enanos y diez Caballeros se ahogaron en el río, arrastrados bajo el agua por el peso de sus armaduras. Los supervivientes parecen tranquilizarse al tener suelo firme bajo sus pies una vez más, y pronto están preparados para marchar. Partes de inmediato, esperando llegar a Zengis al día siguiente. Pasa al 366.

314

La calle pronto tuerce de nuevo a la izquierda y, dado que las sombras comienzan a arrastrarse por los costados de los edificios, decides que va siendo hora de encontrar una posada. Una llamada "*La Casa de Helen*" es la primera que encuentras, y te ofrecen habitación para la noche por 2 Monedas de Oro. Si deseas pasar la noche en "*La Casa de Helen*", pasa al 368. Si prefieres buscar otro lugar, pasa al 146.

315

Mientras avanzas por el camino, aumenta la incómoda sensación de que te están observando. De repente oyes un grito a tu espalda. Al girarte, vez a uno de tus Guerreros caer al suelo apretando un dardo clavado en su cuello. Otro Guerrero cae, y te das cuenta de que tus tropas son el objetivo de cerbatanas ocultas. Tira tres dados y añade 2 al total. Ése es el número de tropas que mueren a consecuencia de los dardos envenenados. Si quieres perseguir a tus atacantes a través de la foresta con diez Guerreros, pasa al 265. Si prefieres partir rápidamente antes de perder mas tropas, pasa al 130.

316

Las fuerzas de Agglax han tenido tiempo de reagruparse mientras batallabas contra los Diablillos de Fuego. Avanzando contra ti hay una larga línea de Guerreros del Caos, con sus negras armaduras llenas de espinas adornadas con espantosos trofeos de batallas anteriores. Los estandartes revolotean sobre ellos, con el emblema del dragón rojo simbolizando su alineamiento con el Mal. Enormes Trolls caminan frente a los Guerreros del Caos, con Orcos y Goblins en cada flanco, aunque no ves indicios del propio Agglax. El ejército que avanza de repente se detiene y la llanura se queda mortalmente silenciosa. Entonces un pequeño Trasgo jorobado se coloca frente a las fuerzas del Mal y comienza a cantar y bailar. Finalizando con un grito estremecedor, cae al suelo. Los Guerreros del Caos avanzan, aplastando al Trasgo bajo sus botas. Aceleran su paso a un rítmico trote, con el retumbar de sus pasos convertido

en un sonido enervante para tus tropas. Enarbolando todo tipo de hachas, lanzas, garrotes y mazas, avanzan hacia vosotros, entonando sus cánticos de guerra. Las flechas no les detendrán, y debes decidir cómo luchar contra ellos. Si deseas dirigir a tus Caballeros a la batalla, pasa al 359. Si prefieres enviar a tus Enanos a luchar con los Guerreros del Caos mientras observas la evolución de la batalla, pasa al 91.

Los fanáticos Guerreros del Caos masacran a tus Caballeros hasta que sólo quedan cinco en pie. Sufres una cuchillada profunda en tu muslo, y un feo corte en tu brazo izquierdo al matar a unos de los atacantes. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Con tu espada roja de sangre, te giras para encararte a otro guerrero aullante.

GUERRERO DEL CAOS DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Si ganas, pasa al 351.

318

El Guerrero coge la llave del cuello del muerto antes de dejar que continúe rio abajo hacia el mar y a una tumba submarina. El Guerrero luego nada de vuelta al barco y te da la llave. Inscrito en la misma ves el número 222. Anotándote mentalmente el número, deslizas la llave en tu bolsillo y ordenas al Capitán Barnock continuar. Pasa al 234.

319

"*Es un viaje peligroso*" dice lentamente, "*Y ya no soy tan joven como antes. Pero prefiero un poco de peligro que pasarme aquí sentado todo el día. Lo haré. Por 20 Monedas de Oro. Os llevaré por el temido bosque.*" Pagas a Thog su tarifa y regresas con él a la posada.

A la mañana siguiente despiertas a tus hombres y partís temprano para reuniros con el resto del ejército. Thog comienza a hablarte de sus viejas aventuras, lo cual se vuelve extremadamente aburrido pasadas dos horas. Por suerte, llegáis al pozo donde tu ejército está de nuevo completamente recuperado y listo para la marcha. Thog os dirige directamente hacia el este y, una vez cruzado uno de los afluentes del Río Kok, os encontráis en la linde del oscuro bosque. Árboles oscuros y retorcidos se alzan formando una muralla amenazante. Muchos murmuran en voz baja, pero entonces Thog grita "*Vamos, seguidme. Sólo son unos pocos árboles y un par de monos*". En cuando pisas el bosque, la luz del día rápidamente se

desvanece entre el espeso dosel de hojas que hay sobre tu cabeza, y todo el lugar parece mortalmente silencioso. "*Nos están mirando*" susurra Thog, "*pero las pequeñas criaturas que rondan por la linde no nos harán ningún daño. Es luego cuando deberíamos preocuparnos. Aquí iremos a la derecha, para evitar a los Hombres Árbol*". Tu ejército se abre camino a través del oscuro bosque, hasta penetrar profundamente en su corazón. Pasa al 180.

320

Mientras cierras la puerta a tu espalda, oyes a la Elfa maldiciéndote por abandonarla. Resta 2 puntos de tu SUERTE; pero estás convencido de que tu misión debe tener éxito a toda costa, y nada debe distraerte de ella. Pasa al 211.

321

Un grito aullante surge de la boca entreabierta del Demonio de la Sombra. Un humo blanco comienza a brotar de sus ropas mientras Agglax se retuerce con un dolor atormentador. Aún gritando, se hunde en el suelo hasta que no queda de él nada salvo una túnica humeante. Desterrado a los Planos Exteriores, nunca amenazará Allansia de nuevo. Agglax ha sido derrotado. Pasa al 400.

322

Entregas 10 Monedas de Oro a Laz y le miras coger un mapa de entre sus ropas. Lo extiende sobre la mesa, y ves a Zengis en el centro. Al sur está indicado el pueblo de Karn, y más allá, al sudeste están las Cuevas Piedra Estelar. Al este de Zengis está el Bosque de los Demonios, que empieza donde el Río Kok se bifurca y corre hacia el este, casi en el borde del mapa. Laz coge un carboncillo negro y marca una gran cruz en el borde este del mapa, justo donde termina el Bosque de los Demonios. "*Ahí es donde le encontrarás*" dice Laz. Coges el mapa y te lo guardas en tu bolsillo. Les agradeces a los vagabundos su ayuda, y dejas la taberna para explorar Zengis un poco más. Pasa al 382.

323

La mañana transcurre sin incidentes, salvo por el avistamiento de un joven Dragón con un Goblin en su espalda. Vuela más allá del alcance de vuestras flechas, dando vueltas sobre tu ejército durante unos minutos, y luego regresa hacia el este, sin duda para informar de vuestra presencia a Agglax. Continuáis, y cae la tarde cuando ves el humo de un templo en llamas que está bajo el ataque de hordas de Guerreros del Caos. Pero en cuanto desvías a tus tropas hacia el templo, te das cuenta de que algo o alguien no quiere que detengas la matanza. Una pequeña nube negra de criaturas voladoras se acerca rápidamente hacia vosotros y, cuando descienden en picado para atacar a tu ejército, ves que se trata de Diablillos de Fuego. De apenas un metro de largo, son rojos y tienen un par de cuernos saliendo de sus cabezas, y una cola pequeña moviéndose tras ellos mientras vuelan. Lanzando fuego

por sus bocas entreabiertas, son feroces criaturas. Son unos cincuenta en total. Si queda algún Arquero Elfo en tu ejército, pasa al 4. Si no queda ninguno, pasa al 386.

324

Los guardias deciden que estás mintiendo y te avisan que estás bajo arresto. Si estás de acuerdo en ir en paz con los guardias a la cárcel, pasa al 271. Si quieres resistirte al arresto y luchar contra los guardias, pasa al 363.

325

Docenas de insectos te pican mientras te acercas al cofre. Tiras de él para sacarlo del agua, le sacudes el lodo y cargas con él fuera del agua. Te apresuras a abrirlo – y descubres que está lleno de huesos, completamente inútiles para ti. Arrojas el cofre de nuevo a la laguna, y entonces te sientes bastante mareado. Te ves obligado a sentarte, y comienzas a sudar. Tu temperatura aumenta y tiemblas de fiebre. Uno de los mosquitos te ha infectado con una forma virulenta de malaria. Pierdes 8 puntos de RESISTENCIA. SI sigues vivo, tira tres dados. Si el total es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al 210. Si el resultado es mayor, pasa al 136.

326

Las seis flechas alcanzan su objetivo y se clavan en el blando abdomen del Wyvern. Se estrella contra el suelo, acompañado de los gritos del Goblin. *Prueba tu Suerte*. Si eres afortunado, pasa al 123. Si no, pasa al 289.

327

Un puente de cuerdas se balancea sobre el abismo. Ordenas a un hombre que cruce el puente para asegurarte de que soportará su peso. Camina por él hasta el otro lado, y luego se gira para esperar tus instrucciones. Si deseas enviar a tu ejército por el puente, pasa al 200. Si prefieres decirle al hombre que regrese y seguir por este lado, pasa al 96.

328

Tiras del saco y te encuentras con un hombrecillo pequeño, de no más de un metro de alto. Está vestido con brillantes ropas verdes y está acurrucado en el barril. Te mira fijamente con una expresión furiosa en su cara angulosa. Tiene un extraño sombrero sobre su cabeza, que parece sostenerse en su lugar por sus largas orejas puntiagudas. *"¡Vuelve a taparme!"*, grita con su voz chirriante. "*Te lo advierto.*" Entonces, como si viniera de ninguna parte, un tomate podrido se estrella contra tu cara. Mientras estás allí de pie, con restos de tomate chorreando por tu mejilla, el hombrecillo comienza a reírse. ¿Le dejarás en paz (pasa al 284) o le atacarás (pasa al 187)?

329

Como cualquiera en Fang podría haberte contado, un barril flotando rio abajo por el Rio Kok no es una vista poco habitual; ocurre al menos una vez al mes, y los ciudadanos de Fang han aprendido por amargas experiencias dejar que sigan flotando hasta el mar. Los barriles los echa al río una Bruja que siempre envenena las manzanas primero, sin excepción. Tira un dado, si sacas 1 o 2, pasa al 179. Si sacas 3 o 4, pasa al 367. Si sacas 5 o 6, pasa al 54.

330

El dardo mortal alcanza su blanco y se clava en tu hombro. El veneno fatal se extiende rápidamente por tus venas y su efecto es casi instantáneo. Caes al suelo, y más tarde eres arrastrado por el suelo, para terminar en un puchero de cocina.

331

Marcháis hasta última hora de la tarde, deteniéndoos sólo una vez para comer; pero la luz comienza a desvanecerse, y os veis obligados a buscar algún lugar donde dormir. Os topáis con un ruinoso edificio de piedra, quizás un antiguo puesto comercial. Se enciende un fuego y tú y tus quince hombres os colocáis a su alrededor para protegeros contra el frío de la oscura llanura. Sobre el sonido del crepitante fuego, de repente escuchas el ruido de una roca contra otra, que viene del exterior. Rápidamente, ordenas a tus hombres que saquen sus espadas, justo cuando diez Hombres Rata irrumpen por el derruido arco de entrada. Debes luchar una *Escaramuza*. Si ganas, pasa al 110.

332

Coges tu sello y lo estampas usando la cera caliente que el Calacorm sostiene junto al pergamino. Después de firmar con tu nombre sobre él. El Calacorm gruñe y dice "*Adelante*". Sin esperar a que cambie de opinión, cruzas la caverna hacia el túnel. Pasa al 377.

333

El Hombre del Hacha te arrebata el anillo de tu mano extendida, bufa una vez con satisfacción, y luego se da la vuelta y se va. Te diriges en dirección contraria buscando una taberna. Pasa al 52.

334

La llave gira en su lugar y oyes un tenue “clic”. Lo siguiente que escuchas es el siseo del gas escapando de la cerradura; antes de tener la posibilidad de darte cuenta de lo que pasa, has respirado parte de él. Es un veneno mortal, y te dejas caer al suelo, aferrándote la garganta mientras jadeas en busca de aire. Tu aventura ha terminado.

335

Entregas el oro al viejo, que lo mete rápidamente en un cajón. Coge la pequeña criatura y te la pone en tu hombro, diciendo: “*Ahora Roob, sé un buen amigo para tu nuevo dueño. Recuerda todo lo que te he enseñado.*” Con el Saltamontes colocado alegremente sobre tu hombro, sales de la tienda y continúas por la calle. Pasa al 218.

336

Un Enano corre por detrás del Hombre Roca y balancea su martillo contra su espalda. El Hombre Roca gime de dolor mientras el Enano lanza otro ataque con su arma. El tercer golpe del martillo surte el efecto deseado, y el Hombre Roca afloja su presa sobre ti Fragmentos de roca astillada comienzan a caer al suelo bajo una lluvia de golpes de martillo. Satisfecho de que el Hombre Roca no seguirá sirviendo al Mal, das la orden de continuar. Pasa al 114.

337

La noche en tierra pasa sin incidentes, pero con las primeras luces escuchas un fuerte zumbido. Una nube de enormes y negras Moscas Arpón desciende para atacar a tus tropas dormidas. Ante la lluvia de aguijones envenenados, afilados como agujas, tus hombres levantan sus escudos al cielo. Tira un dado. Si sacas 1-3, pasa al 69. Si sacas 4-6, pasa al 83.

338

Mientras pasas frente a la puerta abierta de un establo, oyes el sonido de una pelea que viene del interior. Te asomas por la puerta y ves a un Enano arrodillado intentando apartar las garras de su atacante reptiliano de su garganta. Su adversario es verde y con escamas, y tiene púas que han atravesado su ropa marrón. Una larga cola se agita de un lado a otro, y su lengua bífida silba mientras entra y sale de su boca llena de largos dientes. "*¡Ayuda!*", ruega el Enano. "*Un Cambiaformas me ha atrapado.*" SI deseas ayudar al Enano, pasa al 22. Si prefieres pasar de largo, pasa al 149.

339

A tan corta distancia el virote de ballesta es mortal. Su punta se clava en tu cuello y caes entre los demás valientes soldados que murieron para salvar Allansia. Desmoralizados por tu muerte, tu ejército huye. Agglax se alza con la victoria.

340

Los muertos no son buenos guerreros, y maldices tu decisión de malgastar tu tiempo y energía en un viaje estéril a Claw. Réstate 1 punto de SUERTE. Sin perder más tiempo, dejas Claw y regresas con las tropas que te esperan. Luego marchas hacia el sur hasta encontrar un estrecho vado en el rio. Una vez lo habéis cruzado, diriges a tu ejército hacia el sudeste en dirección a Zengis. Pasa al 49.

341

"*La fortuna te sonríe*", dice lentamente la voz. "*Así que dime, ¿quién es la diosa cuya estatua forma parte de mi fuente?*" ¿Cual es tu respuesta?

Liriel Pasa al 32.

Libra Pasa al 250.

342

La ruta alrededor de la marisma pasa junto a una cabaña de madera. Si quieres pararte para echar un vistazo en el interior de la cabaña, pasa al 77. Si prefieres continuar la marcha, pasa al 211.

343

Hay algo escrito en el papel, pero se trata de un lenguaje que no comprendes. Si tienes un Saltamontes, pasa al 125. Si no lo tienes, pasa al 294.

344

Intentas saltar hacia atrás, pero eres golpeado en el hombro por la flecha. Réstate 2 puntos de RESISTENCIA. El Wyvern se dirige de nuevo al cielo, guiado por el Goblin, mientras tus tropas acuden en tu ayuda. En cuanto tu herida ha sido vendada, das la orden de continuar; en privado, te preguntas si el ataque aéreo ha sido un intento de asesinato en nombre de Agglax. Pasa al 220.

345

Has avanzado veinte metros por el túnel cuando te sobresalta una enorme bestia peluda que salta hacia ti desde las sombras. El dolor arde por tu espalda por los cortes causados por sus afiladas garras. Resta 2 puntos de tu RESISTENCIA. Tu antorcha cae al suelo, pero, milagrosamente, permanece encendida. Atrapado en su celda subterránea, el Oso Nandi está enloquecido, anhelando el sabor de la carne humana. Te esfuerzas en liberarte de sus garras gigantes. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu valor de DESTREZA, pasa al 66. Si el total es mayor, pasa al 103.

346

El barril sigue flotando. Te preguntas ociosamente que contendría mientras desaparece de la vista. Pasa al 209.

347

La chica desliza la Moneda de Oro en el bolsillo de su blusa, y se inclina para susurrarte en el oído. "*Al dueño no le gustan los ganadores en general, pero los extranjeros que ganan es más de lo que puede soportar. Yo saldría por la puerta de atrás si fuese tú*". Parece decir la verdad, por lo que te escabulles sigilosamente del salón por la puerta trasera, escondiéndose en las sombras mientras regresas a la posada. Pasa al 50.

348

La cabeza del hombre se gira lentamente hacia ti, y con una voz lenta y profunda pregunta: "*¿Qué tipo de apuesta?*" Señalas dos manchas de cerveza derramada de la mesa, y le dices que puede

escoger una, y tú escogerás la otra. Entonces simplemente esperaréis hasta que una de las muchas moscas que vuelan por la taberna aterrice en una u otra. Aquel que haya escogido esa mancha, ganará. El hombre gruñe y pregunta: "*¿Y cuál es la apuesta*". "*Mis 10 Monedas de Oro contra el broche de oro que llevas en tu túnica*" contestas. "*Que sean 50 Monedas*", contraoferta el hombre. Si quieres apostar 50 Monedas de Oro, pasa al 161. Si prefieres abandonar la idea de apostar, y en su lugar le preguntas su nombre, pasa al 3.

349

Avanzáis por una zona del bosque donde hay varios montones de tierra en los que varios muñecos de arcilla han sido medio enterrados. Si deseas coger uno de los muñecos, pasa al 226. Si prefieres dejarlos donde están y seguir tu camino, pasa al 399.

350

Caminando río arriba por la orilla, pasas junto a seis viejos robles. Uno de los árboles hace mucho que murió, pero tiene una puerta en su tronco. Si eres suficientemente curioso como para abrir la puerta, pasa al 167. Si prefieres continuar hacia Claw, pasa al 399.

351

Ampliamente superados en número, ordenas la retirada y retrocedes con tus cinco Caballeros hacia el resto de tus tropas. En tus oídos suenan los desoladores gritos de los victoriosos Guerreros

del Caos. Esperando que los Guerreros del Caos ataquen, das nuevas órdenes de batalla. Pero ellos se dan la vuelta y vuelven corriendo con el resto de su maligno ejército. Decides que el ataque es la mejor forma de defensa, y das la orden a tu ejército de que la lancen sobre la línea frontal de Trolls. Pasa al 178.

352

Entrando en el callejón, pisas sobre una reja de hierro. Una vez la has pasado, la reja de repente sale volando, y dos feas criaturas marrones salen gateando del túnel bajo la reja. Cubiertos de verrugas y goteando aguas residuales, dos apestosos Goblins de las Cloacas, armados con garrotes con clavos, se apresuran a emboscarte. Lucha con ellos uno cada vez.

Primer GOBLIN DE CLOACA	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5
Segundo GOBLIN DE CLOACA	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5

Si ganas, pasa al 251.

353

El Capitán Barnock amarra al *Tucán Volador* en la orilla norte mucho antes de que el barco pirata os alcance, y ordenas a tus hombres que salten a la orilla. Rápidamente alineas a los Arqueros Elfos en la orilla y les ordenas que estén listos para disparar a tu orden. Cuando el barco pirata está lo bastante cerca, le gritas a su capitán, diciéndole que no choque contra el *Tucán Volador*, pues no hay ningún tesoro a bordo. Si quiere algún tesoro, tendrá que venir a tierra y luchar por él. Ves que el capitán pirata examina tus tropas por su telescopio y sonríes, satisfecho porque sabes que le sorprenderá encontrarse una oposición tan fuerte. Tu plan funciona; el capitán pirata grita nuevas órdenes a sus hombres, y ves que el barco pirata pasa de largo junto al *Tucán Volador*, continuando rio abajo y desapareciendo de la vista. Añade 1 punto a tu SUERTE. El Capitán Barnock comienza a celebrarlo ruidosamente, hasta que le da un ataque de tos y tiene que sentarse para recuperarse. Pero en menos de media hora, todas tus tropas y equipo están a bordo del

Tucán Volador una vez más, y sigues rio arriba hacia Zengis. Pasa al 175.

354

Caminas con cautela, esperando que un bloque de piedra caiga sobre ti, o que una fila de pinchos de acero se dispare desde la pared. Pero no ocurre nada, y puedes continuar. Pasa al 53.

355

Vine es un luchador experimentado y de alguna forma logra liberarse de tu presa. Antes de que te des cuenta de lo que está ocurriendo, los papeles se han invertido y tus brazos son retorcidos detrás de tu espalda en una dolorosa presa. Intentas liberarte con todas tus fuerzas, pero cuanto más de debates, más duele. Finalmente no tienes otra elección que rendirte. Pasa al 213.

356

Veinte de tus valientes hombres yacen muertos o moribundos en el campo de batalla (reduce el tamaño de tu ejército en dicha cantidad en tu *Hoja de Aventura*). Los Trolls están intentando hacer retroceder a los bravos supervivientes, mientras Goblins y Orcos atacan los flancos implacablemente. Enfurecidos por la fiebre del combate, algunos de los Orcos y Goblins de la retaguardia están luchando entre ellos, tan impacientes como están por sentir el choque de los aceros. A tu derecha puedes ver a un Guerrero

siendo atacado por ambos lados por dos Goblins. A tu izquierda, otro Guerrero está siendo aporreado en el suelo por un Troll de las Colinas. Si deseas ayudar al Guerrero de tu izquierda, pasa al 269. Si deseas ayudar al Guerrero de tu derecha, pasa al 62.

357

La taberna es bastante pequeña y no tiene muchos clientes. La atmósfera parece amigable, así que te diriges hacia la barra a preguntar al camarero si conoce algún guía. Te señala una mesa de la esquina y te dice "*Pregunta al viejo Thog, está allí. Solía ser el mejor*". Caminas hacia la mesa y te sientas junto a un viejo guerrero cubierto de cicatrices. Le explicas que quieres contratar un guía. "*¿Dónde quieres ir?*" te pregunta con profunda voz de bajo. ¿Qué le respondes?

¿Atravesar el Bosque de los Demonios?	Pasa al 319.
¿A las Cuevas Piedra Estelar?	Pasa al 57.

358

Laas busca en sus pieles y saca un largo diente curvado, unido a una correa de cuero. "*Éste es el diente de un Yeti*" dice Laas con orgullo. "*Si lo llevas puesto, nunca serás atacado por Hombres-Lobo ni por otros licántropos. Es mi deseo que lo tengas, mientras estés dispuesto a morir para salvar Allansia*". Dejas que Laas coloque el diente alrededor de tu cuello, y luego le cuentas todo lo que sabes sobre el Demonio de la Sombra mientras navegáis rio arriba. Pasa al 203.

359

Los Guerreros del Caos son guerreros crueles y además superan a tus Caballeros en dos a uno. Si tus Caballeros incluyen cinco Caballeros Blancos, pasa al 118. Si no tienes Caballeros Blancos en tu ejército, pasa al 317.

360

Con velocidad relampagueante, te lanzas a un lado mientras la bola de fuego se estrella contra la zona del suelo donde estabas. Te pones de pie justo cuando el Goblin lanza su flecha hacia ti. Tira un dado. Si sacas 1, pasa al 304. Si sacas entre 2 y 4, pasa al 344. Si sacas 5, pasa al 147. Si sacas 6, pasa al 283.

361

Te arrodillas al lado del Enano y descubres que aún respira. "*¡Pastillas!*", jadea. "*Las pastillas de mi bolsillo… dame una… Rápido.*" Haces lo que te pide y le das una de las tres pastillas verdes que tiene en el bolsillo. En menos de un minuto se ha recuperado por completo – e incluso las heridas de su cuello han comenzado a sanar. "*Un mago me dio las pastillas como recompensa por salvarle la vida. Ahora voy a darte una por salvarme la vida*", dice el feliz Enano (Podrás usar esta pastilla en cualquier momento, salvo en un combate. Te permitirá recuperar 8 puntos de RESISTENCIA).

El Enano te cuenta cómo el Cambiaformas había creado la ilusión de ser un anciano; de esta guisa, entró en el establo del Enano con el pretexto de comprar un burro. "*En cuanto fuimos dentro, me atacó y comenzó a cambiar a su forma original. Gracias a ti aún estoy vivo, Registra sus ropas y dispón de cualquier botín que encuentres.*" Te agachas y buscas entre las ropas. En un bolsillo interior encuentras un sello de oro con el número 332 estampado en

él. “*No está mal*”, exclama el Enano mientras lo lanzas al aire y lo atrapas con la otra mano. Te despides del Enano y continúas tu camino. Pasa al 149.

362

Caminas por el túnel de la madriguera del Oso Nandi, preguntándote quién encerró a la bestia aquí en primer lugar. ¿Y por qué? Al final del túnel no encuentras nada salvo un montón de viejos huesos cubiertos de paja. Incapaz de resolver el misterio, dejas la guarida y regresas al claro. Pasa al 315.

363

Los guardias llevan cota de malla y cascos, y están armados con lanza y escudo. Lucha con uno cada vez.

Primer GUARDIA DE LA CIUDAD DESTREZA 8 RESISTENCIA 7

Segundo GUARDIA DE LA CIUDAD DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 78.

364

Esperas ansioso durante una hora, pero por suerte no desarrollas fiebre. Te has librado de contraer la terrible aflicción de la licantropía. El resto de la noche transcurre sin incidentes, y por la mañana diriges a tus tropas fuera del bosque, hacia la nueva llanura. Pasa al 323.

365

La daga choca contra la empuñadura de la espada que llevas en tu cinturón, y cae inofensivamente al suelo. Te das cuenta de repente lo estúpido que ha sido coger la estatua cuando los atacantes de los Elfos del Bosque la han dejado en paz. Pero estás vivo y la estatua es tuya. Sin encontrar nada más de interés, decides regresar con tus tropas. Pasa al 88.

366

El resto del día transcurre sin incidentes y, cuando la luz comienza a desaparecer, das la orden de levantar el campamento. El ánimo de tus hombres es muy sombrío y pocas palabras se dicen alrededor de la fogata. Después de colocar a los guardias, nadie pierde el tiempo para irse a dormir. Pasa al 279.

367

Media hora después de comer las manzanas, algunos de los soldados enferman, tú incluido. Réstate 3 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Su salud se deteriora con rapidez, y dos mueren rápidamente. Antes de que termine el día, han muerto diez en total. Haz los cambios adecuados en tu *Hoja de Aventura* y réstate también 1 puntos de SUERTE. Lamentas tu decisión de darles las manzanas a tus hombres, y decides en el futuro no distraerte de tu objetivo principal. Pasa al 209.

368

La puerta se abre hacia un pequeño recibidor de bajas vigas de roble y paredes blancas. En la pared de enfrente, arde un fuego en el hogar, y sobre él hay un cuadro de un pequeño velero. Hay un hombre sentado en una alta silla de cuero frente al fuego, frotando vigorosamente una copa plateada. Aclaras tu garganta para llamar su atención, y se gira hacia ti. Te dice: "*Disculpe, no le he oído entrar. Como puede ver, estoy ocupado puliendo esta copa, que ganamos navegando. Pero no quiero aburrirle con mis historias de regatas. Una habitación le costará 2 Monedas de Oro, incluyendo el desayuno.*" Pagas por la habitación y esperas que el hombre te dé la llave. Pero en vez de eso, se levanta, se inclina hacia la chimenea y mira el cuadro con admiración. "*Ah,* Harem *fue un gran barco con una gran tripulación. Dejábamos todos los demás barcos muy atrás, y ganamos todas las carreras menos una, que perdimos sólo por la navegación de Spike.*" Si quieres interrumpirle y pedirle

la llave, pasa al 81. Si haces acopio de paciencia y escuchas la historia del hombre, pasa al 183.

369

"*Permíteme sugerirte que compres este maravilloso Saltamontes*", dice el viejo con una sonrisa, señalando la criatura parecida a un canguro que viste hace un rato. "*Su nombre es Roob y se colocará sobre tu hombro muy contento durante todo el día – aunque puede saltar a ritmo de paseo si te cansas de que esté sobre ti. Roob no sólo habla, también puede lanzar un conjuro de invisibilidad sobre él, y también sobre ti, si está en tu hombro. Simplemente debes decir* `Uno, uno, uno´*, y puff, serás invisible. También entiende la lengua Troll. Y todo lo que pido por Roob son 50 Monedas de Oro.*" Si quieres comprar el Saltamontes, pasa al 335. Si prefieres dejar la tienda sin comprar el familiar, pasa al 218.

370

Arrastras al Blog fuera del árbol, y atas sus brazos a su espalda con unas lianas. Comienzas a hacerle preguntas sobre su pueblo y sobre Agglax, pero el Blog sólo comprende unas pocas palabras de la lengua humana y no puede responder. ¿Qué quieres hacer con él?

Matas al Blog — Pasa al 29.

Le haces entender por gestos que quieres tesoros — Pasa al 247.

Le liberas — Pasa al 169.

371

El hacha silba junto a tu cabeza y cae en la calle frente a ti. Te detienes un momento para cogerla y luego sigues corriendo, dejando al pesado Hombre del hacha a tu espalda. Pasa al 52.

372

Caminas por el túnel durante unos pocos metros, pero en la penumbra no ves un cable cruzado el el suelo. Tu pie tropieza con él, causando una masiva lluvia de rocas del techo que se abalanzan sobre ti. Mueres instantáneamente.

373

Logras atrapar el tobillo izquierdo de Vine mientras intenta saltar por encima de ti, y le tiras al suelo. Te colocas sobre el e intentas inmovilizarle con una llave de brazo. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 237. Si el resultado es mayor, pasa al 355.

374

La enorme quijada del Hombre Lobo desgarra el cuello del guardia. Cuando se gira hacia ti, sus colmillos gotean sangre. Debes luchar con el Hombre Lobo.

HOMBRE LOBO	DESTREZA 8	RESISTENCIA 9

LIBRA

Si ganas el combate sin perder ni un Asalto, pasa al 305. Si pierdes uno o más, pero aun así logras matar al Hombre Lobo, pasa al 228.

375

Ahora que la mayoría de tus hombres han despertado, descubrís que cinco Guerreros ya no despertarán jamás. Sus gargantas han sido cortadas por el asaltante nocturno, y los anillos de oro han sido robados de sus dedos. Si te hubieras despertado un poco antes, esto nunca hubiera ocurrido. El vigía es encontrado inconsciente con un golpe en la cabeza, habiendo sido atacado por la espalda, así que se escoge a otro hombre para vigilar el resto de la noche. No mucho después de amanecer, el Capitán Barnock da la orden de navegar río arriba. Pasa al 188.

376

Cierras la puerta a tu espalda y te hundes agradecido en la blanda cama. Te duermes en segundos, y no te despiertas hasta la mañana, cuando llaman con fuerza a la puerta. "*¡El desayuno está listo!*" grita Obigee. Después de un plato enorme de jamón y huevos te sientes preparado para encargarte del mismo Agglax. El tranquilo sueño y la saciante comida te han sido muy beneficiosos. Añade 2 puntos a tu RESISTENCIA. Te despides de Abigee y sales a la calle. Tras caminar una centena de metros, la calle termina en una bifurcación. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 65. Si deseas torcer a la derecha, pasa al 268.

377

Caminas por el túnel y pronto llegas a una bifurcación. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 85. Si deseas ir a la derecha, pasa al 214.

378

Te sientas en la mesa y saludas al hombre que está allí sentado; viste una armadura marrón oscuro sobre ropas negras. Pero el hombre permanece en silencio, sin cambiar la expresión ausente de su cara. Sus ojos brillantes permanecen fijos en la puerta mientras levanta la jarra hasta sus labios y traga la cerveza. ¿Qué haces?

Le preguntas su nombre	Pasa al 3.
Te cambias a la mesa de los vagabundos	Pasa al 18.
Le retas a una apuesta	Pasa al 348.

379

En cuanto sacas tu espada del cuerpo de tu adversario otro avanza para ocupar su lugar. Si deseas seguir luchando, pasa al 193. Si

prefieres distraer al enemigo lanzando todo tu oro al aire, pasa al 394.

380

Los Elfos se alinean junto a la borda del barco y disparan sus flechas a los sorprendidos Incursores. Su puntería es mortal: ocho Incursores mueren con la primera descarga. Los Incursores restantes se dan cuenta de que sería suicida continuar con su ataque, y dan la vuelta a sus canoas para volver a la orilla tan rápido como pueden. Una gran aclamación surge de la cubierta del barco, y continuáis navegando rio arriba, alejándoos de los Incursores. Pasa al 309.

381

El pasadizo se abre en una caverna de techo alto, fuertemente iluminada por cientos de velas encendidas. En su centro hay una fuente de mármol tallado con la forma de una joven diosa, vestida con largos ropajes. El agua brota de una urna que sostiene bajo su brazo izquierdo, mientras que con el derecho sostiene un par de platillos; una copa de metal está colocada sobre una placa en la que está tallada la palabra "*Libra*". Si deseas beber algo de agua de la fuente, pasa al 11. Si prefieres atravesar la cueva y continuar por el pasillo del lado opuesto, pasa al 221.

382

Después de pasar por una fila de viejas casuchas de madera, llegas frente a una curiosa tienda. No hay nada en el escaparate, salvo paja y una jaula vacía. La pintura marrón del marco del escaparate y de la puerta está desconchándose, y sobre ellas hay un cartel en que se puede leer: "*Mascotas – normales e innaturales.*" Si quieres entrar en la tienda de mascotas, pasa al 112. Si prefieres seguir caminando, pasa al 218.

383

El virote de la ballesta atraviesa tu garganta con un golpe enfermizo. Caes al suelo, apretándote el cuello, y mueres en unos minutos.

384

Una cuerda asegurando una polea y un aparejo en las jarcias sobre ti se suelta cuando el barco pirata golpea al *Tucán Volador*. La polea y el aparejo caen a cubierta, no dándote por poco. Corres para mirar sobre la borda del barco y ves un enorme agujero por el que está entrando el agua. No hay tiempo que perder mientras el *Tucán Volador* comienza a hundirse, y ordenas a tus hombres que abandonen el barco y naden hacia la orilla norte. El aire se llena de los gritos de pánico de la tripulación del Capitán Barnock mientras te sumerges en el frío rio. El agua no es muy profunda. Mirando a tu espalda ves que a los piratas abordando el viejo barco medio sumergido. Unos pocos minutos después, sales del agua y haces recuento de tus pérdidas por el naufragio del *Tucán Volador*. Tira un dado. Si sacas 1-3, pasa al 7. Si sacas 4-6, pasa al 313.

385

Felicitas a Max por su habilidad con la espada mientras le estrechas la mano. Le dices que se reúna con Lexon en tu campamento, a las afueras de Zengis, donde recibirá su paga de 300 Monedas de Oro (réstalas de tu *Hoja de Aventura*). "*No lamentarás habernos contratado*", dice mientras dirige a sus hombres. Le miras unos momentos, antes de torcer por la esquina y caminar por la calle. Pasa al 314.

386

Tu ejército lucha una *Escaramuza* contra los cincuenta Diablillos de Fuego. Si ganas, pasa al 316.

387

Mientras pisas una de las tablas del suelo, se hunde ligeramente y el cordón que sostiene la espada se suelta del pincho. La espada cae directa hacia la Elfa pero, para tu sorpresa rebota sobre su estómago. "*Desátame*", suplica, "*Y te lo explicaré*". Si deseas liberarla, pasa al 243. SI prefieres dejar a esta extraña Elfa y volver con tus hombres en el exterior, pasa al 320.

388

La multitud enloquece mientras Vientre Grande celebra una vez más la victoria. De su manera habitual, da puñetazos al aire y ruge de satisfacción. No pierdes tiempo en salir de ahí, sintiéndote algo más que un poco enfermo después de atracarte con ese asqueroso pastel. Réstate 1 punto de RESISTENCIA. Sintiéndote como una sanguijuela hinchada, continúas por la calle. Pasa al 95.

389

Manteniendo un ojo en el claro, lo rodeáis con cuidado protegidos por la maleza para volver al estrecho camino. *Prueba tu Suerte.* Si eres Afortunado, pasa al 162. Si no tienes suerte, pasa al 308.

390

Laas parece ofendido y se reúne con sus hombres. Unos pocos minutos después regresa y dice: "*Aquí tienes tus 100 Monedas de Oro. No vamos a ir contigo, pues hemos sido gravemente insultados."* No puedes hacer cambiar de opinión a los Norteños, y tenéis que dejarles desembarcar. Réstate 1 punto de SUERTE. Sintiéndote ligeramente desilusionado, das la orden de continuar río arriba. Pasa al 203.

391

"*Estáis equivocado*", dice secamente el Caballero. "*Retroceded por donde habéis venido*". Si deseas hacer que tu ejército dé la vuelta y marche hacia el sur por el borde del barranco, pasa al 327. Si prefieres atacar a los Caballeros, pasa al 148.

392

La punta de tu espada encuentra su blanco, hundiéndose en la blanda carne amarillenta. Espesos líquidos verdes brotan de la herida mientras el Aplastador del Lodo se sacude con un dolor ciego. Caes de espaldas, intentando evitar ser aplastado. En pocos momentos las convulsiones se detienen y el Aplastador del Lodo se hunde lentamente en el negro fango. Continuáis por la marisma y, agradecidos, alcanzáis tierra firme de nuevo, aunque aún estás furioso por haber perdido a los cinco hombres en la marisma. Pasa al 115.

393

La temperatura del túnel comienza a ascender, y también está bañado en una suave luz purpúrea. Según avanzas, hace cada vez más calor y la luz se vuelve más brillante. Comienzas a sudar, y tienes que entrecerrar los ojos para reducir el resplandor de la fuerte luz púrpura. De repente el suelo cede bajo tus pies, y te encuentras deslizándote con los pies por delante por una rampa inclinada. Ves el final de la rampa, pero te deslizas demasiado rápido para evitar caer por ella. Aterrizas con un chapoteo en una charca de caliente líquido púrpura, situada en el centro de otra cueva. Trepas fuera del agua, y te das cuenta de que esa luz púrpura ahora te rodea, irradiando desde tu cuerpo. Si antes bebiste el agua de la fuente, pasa al 42. Si no la bebiste, pasa al 160.

394

Las Monedas de Oro atraviesan el aire como enormes gotas de lluvia dorada. La confusión inmediatamente se apodera del enemigo, mientras los Trolls y los Goblins pelean para coger el oro que tanto aman. Ignorando la batalla principal, luchan los unos contra los otros ferozmente para reclamar el caído tesoro. Aprovechas tu oportunidad y atraviesas las desorganizadas filas. De repente ves al Demonio que has estado cazando. Sentado tranquilamente sobre una silla de manos transportada por cuatro apestosos Zombis, Agglax te contempla acercarte con sus ojos rojos como la sangre. No se mueve mientras te acercas. Sólo su vil cabeza y sus manos engarfiadas se ven fuera de su túnica negra, una visión que hace que un escalofrío descienda por tu espalda. Sintiendo el peligro en la calma de Agglax, te preguntas cómo deberías atacarle. Decides...

...usar un pendiente (si tienes uno) Pasa al 236

...usar un cristal (si tienes uno) Pasa al 39.

...usar tu espada Pasa al 301

395

El interés de los vagabundos aumenta cuando mencionas que estás dispuesto a pagar por información sobre Agglax. "*Sabemos dónde Agglax está reuniendo su ejército, y te lo podemos señalar en un mapa*" dice Laz, sintiendo el olor del oro. "*Pero*," continúa con una sonrisa de suficiencia en su cara, "*más importante, sabemos cómo ayudarte a vencer al Demonio de la Sombra. Por 10 Monedas de Oro, te diremos dónde está Agglax. Por otras 90 Monedas, te diremos cómo debilitarlo.*" Si quieres pagar a los vagabundos 10 Monedas de Oro, pasa al 322. Si quieres pagarles 100 Monedas de Oro, pasa al 56.

396

Caes hacia el tronco, y rápidamente recuperas el equilibrio. El Blog te lanza otro dardo, pero choca inofensivamente contra tu escudo.

Viendo la oportunidad, trepas raudo y agarras el tobillo del Blog antes de que pueda recargar su cerbatana. Le das un fuerte tirón, y el Blog suelta su arma intentando aferrarse a una rama. Pero tras una breve lucha se rinde y se aprieta contra el tronco, con la cabeza inclinada, esperando el castigo de tu espada. Si deseas matar al Blog, pasa al 82. Si quieres probar a interrogarlo, pasa al 370.

397

Sueltas un grito agónico y agarras tu garganta, donde la punta del tridente se ha clavado. Caes de frente y te estrellas contra la cubierta, muerto por un solo Hombre Pez. Tu aventura ha terminado.

398

Levantas la tapa de la caja y no ves nada en su interior salvo una brillante luz blanca. El dolor inunda tus ojos y los notas como si estuvieran ardiendo. Parpadeas varias veces, pero sigues sin ver nada salvo la luz blanca. Has perdido tu visión víctima de la Piedra de la Ceguera. Resta 6 puntos de tu DESTREZA y 2 puntos de tu SUERTE. Regresas tambaleante con tus tropas, y llamas a Lexon para que actúe como tus ojos y tu guía. A pesar de esta tragedia,

estás decidido a continuar, y gritas dando la orden de marcha. Pasa al 181.

399

Como una hora después, una voz a tu espalda grita: "*¡Mirad! Mirad el cielo, al este. Una criatura voladora con un jinete.*" Levantas la vista para encontrarte a una criatura parecida a un lagarto con grandes alas coriáceas de color verde, descendiendo en picado hacia vosotros – es un Wyvern, y su jinete Goblin te apunta con su arco directamente a ti. La boca del Wyvern ruge, abriéndose para enviaros una bola ardiente de fuego hacia vosotros. Tira un dado. Si sacas un 1, pasa al 97. Si sacas entre 2 y 5, pasa al 207. Si sacas un 6, pasa al 360.

400

Tras presenciar la destrucción de Agglax, las criaturas del Ejército de la Muerte enloquecen. Las diversas tribus se atacan las unas a las otras, culpándose entre ellas por la pérdida de su líder. Intentas hacer que se rindan, pero están condenadas a destruirse mutuamente. Al final, dejas a los Goblins, Orcos, Trolls de las Colinas, Zombis y Fanáticos de Élite dirigiéndose a su propia aniquilación, mientras partes victorioso con tus tropas de regreso a Fang. Pero, ¿cuánto tardará un nuevo peligro en amenazar tu amada Allansia?